5,50 € SEULEMENT !

6 SUPER POSTERS EN CADEAU !

ANIM LAND X-TRA #44

LE 1ER MAG DE L'ANIMATION & DU MANGA

NARUTO

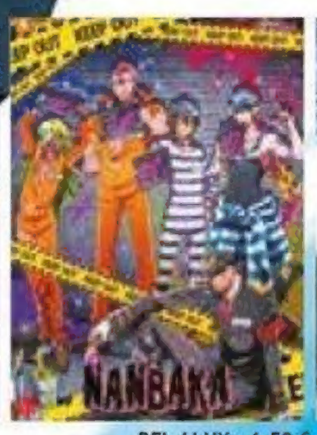
BLEACH

FOOD WARS !

RADIANT

La relève du shônen !

EN CADEAU



BEL / LUX : 6.50 € • PORT CONT : 6.50 € • CAN : 10.70 $can • DOM : 7.10 € • TOM : 1000 XPF • CH : 9.90 FS.

ISSN : 1951-0225 • JAN. / MARS 2017

M 07364 - 44 - F: 5,50 € - RD

Radiant par Tony Valente © Ankama Éditions

AnimeLand X-tra n° 44
Janvier / Mars 2017 · 5,50 €

- Publication trimestrielle d'**AM Media Network**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 29, rue du 4 septembre · 75002 Paris
- **Directrice de publication**
  Émilie JOLLOIS *direction@am-media.fr*
- **Rédacteur en chef** Christopher MACDONALD
- **Responsables éditoriales** Mélanie RAMET, Marion COCHET-GRASSET et Marichka BESSE
  redaction@animeland.com
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication**
  marketing@am-media.fr
- **Abonnements & anciens numéros**
  abonnement@am-media.fr
  06 49 43 42 18
- **Conception graphique**
  Wilfrid DESACHY, MÉKO (logo) et din.
- **Mise en page** Wilfrid DESACHY
- **Corrections** M. M. M.
- **Ont collaboré à ce numéro**
  Marichka BESSE, Philippe BUNEL, Pa Ming CHIU, Marion COCHET-GRASSET, Bruno DE LA CRUZ, Wilfrid DESACHY, Loria ELERIAN, Gérald GALLIANO et Mélanie RAMET.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AMN · 29, rue du 4 septembre · 75002 Paris

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs.
Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite. Les images sont © 2017 par leurs auteurs.

- **Dessin de couverture :**
  Radiant par Tony Valente © Ankama Éditions
- **Remerciements à** 20th Century Fox, @Anime, Ankama, A.D.N., Akata, Bandai Namco Entertainment, Cosmic Group, Crunchyroll, Crypton Future Media, Dargaud / Kana, Delcourt, Doki-Doki, Eurozoom, Game One, IDP Home Video, J-One, Kazé Groupe, Kana Home Vidéo, Ki-oon, Komikku, Kurokawa, Milady, Nintendo, Ototo, Pika Édition, Soleil Manga, Taifu, Wakanim.
  Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
- **Imprimé en France** par la Société d'Impression du Boulonnais (Zone Industrielle de la Liane, BP 343, 62205 Boulogne-sur-Mer).
- **ISSN** 1951-0225.
- **Numéro de commission paritaire :** 0319K88808.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** Presstalis.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

Ce numéro comporte des posters entre les pages 33 et 36.

明けましておめでとう*

On dit souvent que l'hiver est une saison morte mais les *anime*, mangas et jeux vidéo ne se reposent jamais ! *Pokémon* est de retour, les *simulcasts* battent leur plein, les sorties mangas sont toujours plus riches… Que demander de plus ? Parmi les grands titres de ces dernières années, *Naruto* et *Bleach* tirent leur révérence mais ne disparaissent pas pour autant et laisseront derrière eux des souvenirs inoubliables… et d'autres projets ? Quoi qu'il en soit, *AnimeLand X-tra* suivra avec attention l'actualité *shônen*… et *Radiant* est un titre de choix pour commencer cette nouvelle année !

* Akemashite omedetô : bonne année

EN COUVERTURE
RADIANT **p. 46**

« AnimeLand X-tra, au pays du Shônen-Levant ! »

Le rédacteur fou.

© 2002 Masashi KISHIMOTO

LEXIQUE

Voici une liste non exhaustive des termes techniques et des mots japonais utilisés couramment dans les articles.

- **Anime** : Terme utilisé pour désigner les dessins animés au Japon.
- **Anime Comics** : Roman-photo reprenant les images d'un *anime*, avec des bulles de dialogues.
- **Artbook** : Ouvrage reprenant des illustrations, des crayonnés, ainsi qu'une description de l'univers, des personnages, et des informations techniques sur une œuvre.
- **Bishônen** : Jeune homme au look androgyne apparaissant dans les mangas *shôjo* et *yaoi*.
- **BGM (Background Music)** : Désigne les musiques d'ambiance d'un programme.
- **Cartoon** : Désigne les dessins animés américains.
- **Chara design (ou Character design)** : Normalisation du traité graphique des personnages.
- **Cosplay** : Contraction de *costume playing*. Désigne le fait de se costumer en un personnage de jeu vidéo, d'animation ou de mangas.
- **CG (Computer Graphics)** : Dessin, graphisme ou *design* réalisé avec assistance informatique.
- **Dôjinshi** : Fanzine nippon, édité par des indépendants, principalement parodique, et parfois érotique.
- **Drama (ou Dorama)** : Le *drama* désigne une série TV asiatique ou un récit audio tiré d'une œuvre.
- **Fan service** : Comportement qui a pour but d'alimenter les fantasmes des fans.
- **Hentai (ou Ecchi)** : Désigne la production érotique et pornographique en *anime* et mangas.
- **Idol** : Starlette nippone dont l'espérance de vie « publique » dépasse rarement plus de quelques années.
- **Josei** : *Manga* pensés pour un public de jeunes femmes adultes, lus au Japon dès l'époque du lycée.
- **Kawaii** : Lit. « mignon ». Usité dans les mangas et *anime* au visuel charmant (exemples : *Di.Gi.Charat*, *Hello Kitty*).
- **Manga** : Bande dessinée japonaise. Le terme *manga* s'applique uniquement à l'édition papier, il est impropre à qualifier un *anime* ou un film d'animation.
- **Moe** : Concept ou type de personnage féminin inspirant à son auditeur une envie de le protéger.
- **Mangaka** : Auteur de mangas, qu'il soit scénariste ou dessinateur.
- **Mecha** : Armure, robot ou cyborg dont la fonction est généralement de combattre. Sorte de char d'assaut humanoïde lourdement armé.
- **Nekketsu** : Lit. « sang chaud ». Un genre du *manga* qui met en exergue le dépassement de soi, le personnage qui a de la niake.
- **Otaku** : Lit. « dans la maison ». Désigne au Japon un fan ultra au comportement

5 Le mot de l'équipe

6 News

10 Jeu vidéo — Pokémon Soleil et Lune

13 Dossier — Bleach

18 Anime — your name.

20 Anime — Yuri!!! on Ice

22 Anime — Nanbaka

24 Anime — Food Wars

27 Anime — Cheating Craft

28 Anime — Occultic;Nine

31 Fiches Techniques

39 Manga — Mimic Royal Princess

40 Manga — Naruto

42 Manga — Bungô Stray Dogs

45 Manga — Somali et l'esprit de la forêt

46 Manga — Radiant

48 Manga — Real Account

50 Musique — FLOW

53 Courrier des lecteurs

54 On a testé pour vous

56 Vivre au Japon

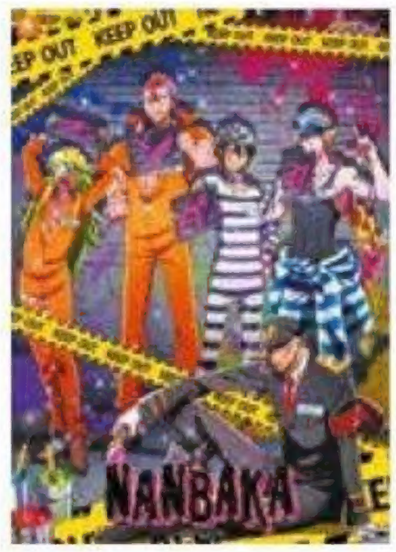
58 Stars du Fanzine YamiShin

60 Dessins — Tes personnages préférés en hiver

62 Jeux — Amusez-vous !

64 Rayons X

POSTERS EN CADEAU



asocial, voire névrotique. Il existe des *otaku* de tout et de rien. En France, le terme est parfois utilisé, à tort, pour qualifier un passionné de mangas ou d'*anime*.

- **Oricon** : Abréviation de « *Original Confidence* ». Classement hebdomadaire des ventes de *singles* et d'albums au Japon.
- **OST (Original Sound Track)** : Désigne la bande originale d'un programme.
- **Pixel art** : Dessins réalisés avec des petits carrés. Fait référence aux premiers ordinateurs et jeux vidéo.
- **RPG** : *Role Playing Game*, jeu de rôles sur console de jeux.
- **Seinen** : Mangas pensés pour un public de jeunes adultes hommes, lus au Japon dès l'époque du lycée (exemples : *Monster*, *Gantz*...).
- **Seiyû** : Comédien de doublage japonais.
- **Shôjo** : Mangas pensés pour un public de jeunes filles, lus au Japon à partir du collège (exemples : *Fushigi Yugi*, *Peach Girl*).
- **Shônen** : Mangas pensés pour un public de jeunes garçons, lus au Japon à partir du collège (exemples : *Zatchbell*, *One Piece*).
- **Storyboard** : Découpage sous forme de crayonnés d'un *anime* ou film d'animation, afin que le réalisateur visualise les plans à tourner à l'avance.
- **Yaoi (ou Shônen ai, ou Boy's love)** : *Manga* féminin mettant en scène des relations homosexuelles entre hommes, lus à partir du collège, et dont le degré d'érotisme dépend de l'âge des lectrices (exemples : *Kizuna*, *Gravitation*).
- **Yôkai** : Créature fantastique issue du folkore japonais.
- **Yuri** : Mangas mettant en scène des relations homosexuelles entre filles. Les *yuri manga* s'adressent à un public de jeunes femmes adultes.

>DOMINATOR<

Téléchargez gratuitement
l'application associée
pour profiter pleinement
de votre Dominator !

DISPONIBLE EN
DEUX ÉDITIONS
- Édition simple : 849 €
- Édition deluxe : 949 €

http://bit.ly/2iiMDZf

ÉGALEMENT
DISPONIBLE
La mallette
de rangement.

© PSYCHO-PASS Committee

CEREVO

L'ÉQUIPE

Marichka

Chez *AnimeLand*, 2017 commence très fort : on est en train de vous concocter un super projet en hommage au studio Ghibli ! Amoureux de l'animation et des films de Miyazaki ou Takahata, *Stay tuned!* ;)

Mélanie

L'arrivée d'Amazon Prime a ramené *The Great Passage*, *Kabaneri of the iron fortress* et *Battery*, trois séries qui manquaient dans les *simulcasts* en France. J'espère que cette nouvelle plate-forme nous permettra d'avoir un max de *simulcasts* !

Marion

Qui dit nouvelle année dit nouvelles découvertes et nouveaux projets (il faut savoir varier, les nouvelles résolutions c'est *so 1990*). Il faut juste que j'arrête la chasse aux Pokémon pour en profiter à fond !

wil!

KOAAA ? On montre nos bouilles dans *X-tra* ?! Eh bien ils ne vont pas être déçus du résultat ! Je leur sors ma plus belle grimace, paf ! Ne me remerciez pas. Hein ? Parler d'un truc cool qu'on est en train de faire ? Ok, on fera ça au prochain numéro ^^"

Bruno

J'aime *Shantae* sur 3DS, une petite merveille de jeu plate-forme 2D. Esprit rétro, *sprit* superbement animés, couleurs chatoyantes, influences *Metal Slug*... On m'aurait dit que le *soft* était sorti en 1991 que je l'aurais cru !

Gérald

La deuxième saison de *L'Attaque des Titans* sera finalement diffusée au Japon en avril 2017. C'est le moment de se prendre pour des titans : sortez vos nounours en guimauve et croquez la tête de plaisir !

Pa Ming

Je suis amoureux de *The Last Guardian*, de son univers résonnant avec ceux d'*Ico* et de *Shadow of the Colossus*, de sa créature si vivante... Oui il y a quelques défauts techniques mais peu importe. Tout est pardonné devant la poésie et l'émotion.

Philippe

Que de bons films d'animation en 2016, que ce soit avec les envoûtants *La Tortue rouge* et *Tout en haut du monde*, les sublimes *Zootopie* ou *Kubo*, ou les perles comme *Le Garçon et la bête*, *One Piece Gold* et dernièrement *your name*. !

NEWS

TOKYO GHOUL

Sortie : 01/02 **Éditeur :** Glénat

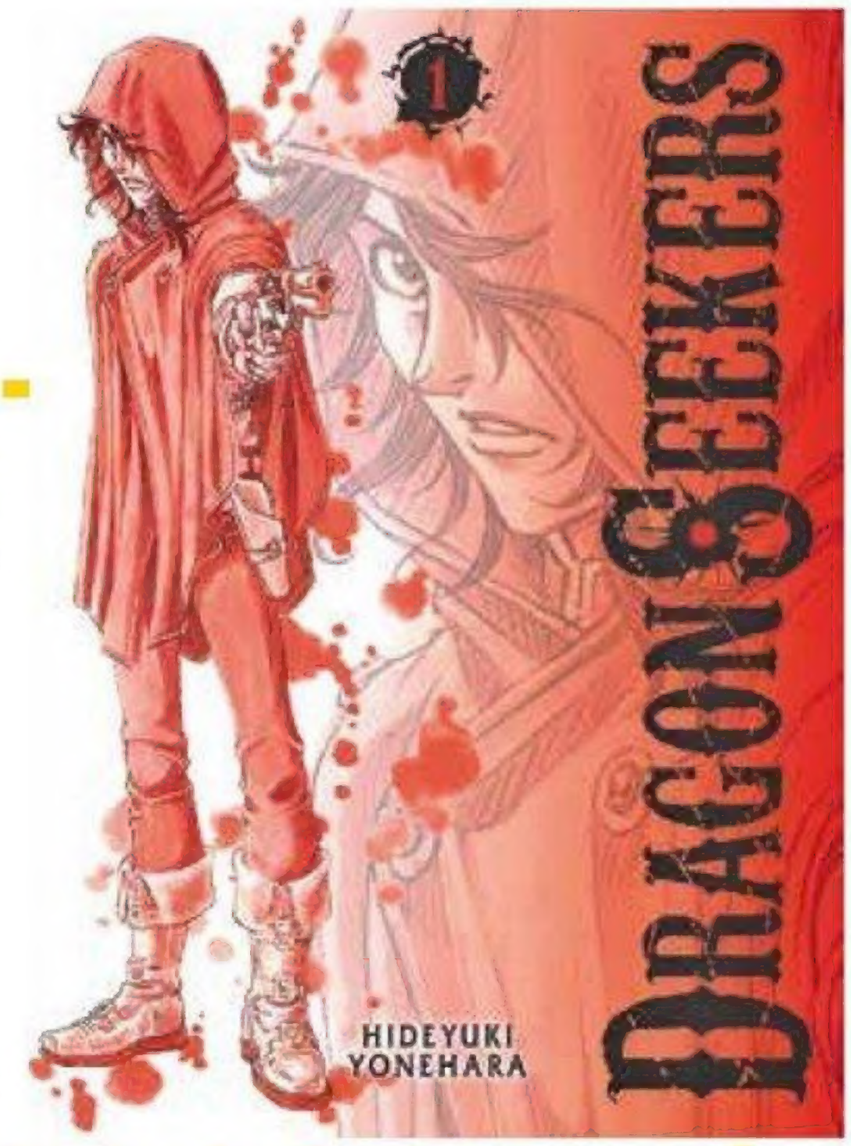
Le roman *Hibi* de *Tokyo Ghoul*, sorti en 2013 au Japon, se veut très intéressant car il introduit des personnages qui viendront ensuite s'immiscer dans le manga de Sui Ishida ! En l'occurrence, il s'agit ici de Chie Hori, qui apparaîtra ensuite dans *:re*, et Shû Tsukiyama. Ce tome unique a été adapté en un *anime* baptisé *Tokyo Ghoul Pinto* et diffusé en décembre 2015 au Japon. ■

couverture japonaise

DRAGON SEEKERS

Sortie : 09/02 **Éditeur :** Komikku

Action, fantasy et mais aussi far west… Un drôle de mélange qui fonctionne vraiment bien ! Le gang des « D. Seekers » sème la terreur sur son passage et sont poursuivis par la garde nationale. Pourtant, en réalité, ils aident les démunis et chasse une créature légendaire : un dragon ! L'auteur de *Full Head Coco !* et *Dämons* (tous deux disponibles chez Doki-Doki) est de retour chez nous. ■



couverture japonaise

KUROKO'S BASKET REPLACE PLUS

Sortie : 15/03 **Éditeur :** Kazé

Envie de profiter encore plus de l'univers de vos basketteurs préférés ? Ce *spin-off* de *Kuroko's Basket* met en scène les personnages dans des petites histoires. Satsuki Momoi, manager de l'équipe de basket du collège Teikô, refuse les avances d'un garçon. Elle est secrètement amoureuse de Tetsuya Kuroko. Un jour après l'entraînement, le capitaine Seijûrô lui demande de rentrer avec Kuroko… mais le reste de la bande s'incruste ! ■

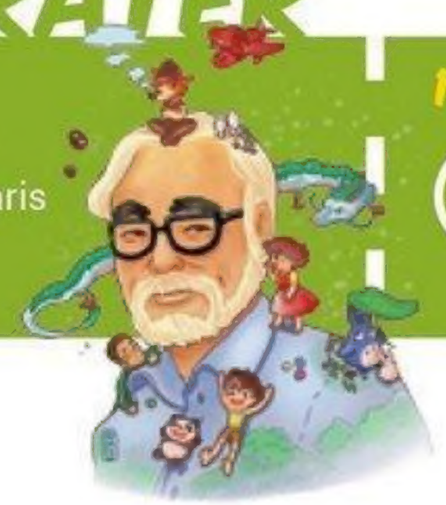
FATE/EXTELLA : THE UMBRAL STAR

Sortie : 20/01 **Éditeur :** Marvelous Entertainment, Xseed Games

Le jeu d'action débarque en janvier ! Les joueurs contrôlent des servants (différentes classes possible, 16 personnages jouables) et devront vaincre des centaines d'ennemis afin d'accéder au Graal. Le scénario se déroule d'ailleurs après la Guerre du Saint Graal. Une édition collector, appelée Moon Crux, est déjà disponible en précommande : elle contiendra le jeu sur PS4 (ou PS Vita), un *artbook* de 100 pages, 16 cartes à l'effigie des 16 servants du jeu et une tapisserie d'environ 60 x 40 cm, le tout dans une boîte collector (au prix de 75€, contre environ 60€ pour le jeu seul). ■

KUROKO NO BASUKE REPLACE PLUS © 2015 by Tadatoshi Fujimaki, Saenko Hirabayashi, Ichiro Takahashi/SHUEISHA Inc.
© TYPE-MOON / © 2016 Marvelous Inc.

NE PAS RATER



6 AU 20 JANVIER

Miyazaki, l'avant Ghibli
Pavillon des Canaux, Paris
www.facebook.com/pavillondescanaux

14 JANVIER

Nuit Re:Zero
Max Linder, Paris
https://www.weezevent.com/nuit-au-max-rezero

26 AU 29 JANVIER

44e Festival de la Bande-Dessinée d'Angoulême
Angoulême
www.bdangouleme.com

BLEACH ULTIMATE COLLECTION, 2/2

Sortie : déjà disponible **Éditeur :** Kazé

Sorti en fin d'année, ce coffret *ultimate* regroupe les intégrales des saisons 4 à 6, mais aussi les films 3 et 4 de la saga *Bleach*. Un bon moyen de compléter sa collection (le coffret est le deuxième et dernier). Et même si celui-ci coûte 150 €, cela reste moins cher que d'acheter les coffrets séparément. Un must pour les fans ! ■

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4 : ROAD TO BORUTO

Sortie : 03/02 **Éditeur :** Bandai Namco

Toujours plus de combats rythmés pour cette nouvelle extension de *Ninja Storm 4*. Un mode aventure inédit, adapté du film *Boruto : Naruto, le film*, donnera aux joueurs la possibilité de prendre le contrôle de Boruto. De nouveaux personnages jouables (comme Sarada) sont également de la partie ! Ce DLC marquera la fin de la collaboration entre Bandai Namco Entertainment et Cyber2Connect sur la licence *Naruto*. ■

© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO/2007 SHIPPUDEN ©NMP 2014
© 2002 MASASHI KISHIMOTO/2007 SHIPPUDEN ©BMP 2015
Game ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

18 FÉVRIER

Monaco Anime Game
International Conference (MAGIC)
Grimaldi Forum Monaco, Monaco
www.magic-ip.com

24 AU 26 FÉVRIER

Japan Expo Sud
Parc Chanot, Marseille
www.japan-expo-sud.com

25 - 26 MARS

Paris Manga & Sci-Fi Show
Porte de Versailles, Paris
www.parismanga.fr

ÉGALEMENT AU SOMMAIRE

- *Jin-Roh, la brigade des loups*
- Dossier : Les femmes de l'animation
- Enquête : Le doublage d'*anime*
- Musique : JAM Project
- *Gunnm*
- *Nadia et le secret de l'eau bleu*
- Des interviews etc.

COMMANDEZ-LE DÈS À PRÉSENT SUR

BOUTIQUE.ANIMELAND.COM

ACTUELLEMENT DISPONIBLE EN KIOSQUE ET LIBRAIRIE

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES ET RECEVEZ DES CADEAUX !

Animeland アニメランド — WWW.ANIMELAND.FR
LE 1er MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA

6 NUMÉROS + UN CADEAU MYSTÈRE **37 €**

ANIMP LAND X-TRA アニメランド

4 NUMÉROS + UN CADEAU MYSTÈRE **20 €**

10 NUMÉROS (1 AN D'ABONNEMENT) Animeland + ANIMP LAND X-TRA

+ UNE PLUIE DE CADEAUX SURPRISE ! = **55 € SEULEMENT**

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** (1 an) au prix de **37 €** au lieu de 41,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **46 €**) — **+ 1 CADEAU SURPRISE**

❑ Pour recevoir chez moi les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de **20 €** au lieu de 22 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **25 €**) — **+ 1 CADEAU SURPRISE**

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** + les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de **55 €** au lieu de 63,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **66 €**) — **+ 3 CADEAUX SURPRISE**

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne

boutique.animeland.com

Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements
29, rue du 4 septembre 75002 Paris

Veuillez remplir vos coordonnées le plus lisiblement possible EN MAJUSCULES

❑ M. ❑ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_| |_|_|_| Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| E-mail : .....

Règlement par chèque (français) à l'ordre d'**AM Media Network**

XTRA 34 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/03/2017.
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires.
Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois. En cas d'indisponibilité du titre choisi, un autre cadeau pourra vous être envoyé, dans la limite des stocks disponibles.

■ **Sortie** : 18/11/2016 ■ **Plateformes** : 3DS
■ **Nb de joueurs** : 1 ■ **Développeur** : Game Freak
■ **Editeur** : Nintendo / The Pokemon Company ■ **PEGI** : 7

POKÉMON SOLEIL & LUNE

ALOHA ALOLA !

Pour fêter son vingtième anniversaire, la licence *Pokémon* revient sur le devant de la scène avec la traditionnelle paire d'épisodes. Et bien que conservant la structure habituelle, *Soleil* et *Lune* apportent suffisamment de changement pour éveiller à nouveau l'intérêt !

Pa Ming CHIU

Le cadre se veut un peu plus exotique et dépaysant que d'habitude vu que l'histoire se déroule sur les îles tropicales d'Alola. Celle-ci ne manque pas d'évoquer Okinawa ou, jusque dans son nom, les archipels hawaïens. Bref, de quoi se sentir en vacances et rêver de soleil, de plages de sable fin et de mers bleu turquoise ! Les paysages n'ont jamais été aussi beaux et difficile de ne pas se laisser aller à la contemplation. Une amélioration formelle qui se voit jusque dans l'interface graphique, très réussie et fluide, et dans l'illustration sonore plus riche que jamais de cris de Pokémon.

IL ÉTAIT UNE FOIS

Le fait que l'histoire soit un peu trop en retrait fait aussi partie du passé. Celle-ci est à présent centrale, mieux mise en scène et détaillée. Les dialogues sont en conséquence plus longs qu'à l'accoutumée et appuient d'autant plus l'ADN RPG du jeu.

Ce parti-pris impacte toutefois le *gameplay*. Le jeu est légèrement plus dirigiste, plus assisté et laisse moins de marge de manœuvre pour l'exploration. Plus question non plus d'arènes et de badges à collecter, il faudra compléter des épreuves à présent.

Le jeu offre d'autres nouveautés comme le Poké Loisir, une série d'îlots pour la détente, ainsi qu'une pension revue et corrigée qui mettent l'accent sur l'élevage et le copinage avec ses Pokémon. Le Place Festival, donnant la possibilité de faire des échanges et de

> « IL FAUT REMERCIER LA DIRECTION ARTISTIQUE QUI COMPENSE LES PETITES LACUNES TECHNIQUES.

© 2016 Pokemon. © 1995 – 2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

communiquer avec d'autres joueurs, peut également occuper un moment. On y débloque des Festipièces à dépenser dans les stands pour obtenir des objets rares, des teintures, etc.

NEXT GEN

Le système de combat connaît aussi son lot d'aménagements. Le Pokédex est généreux et on retrouve beaucoup de Pokémon des générations précédentes avec de nouvelles formes (bien que certaines ne feront pas l'unanimité...). Un principe de cristaux à associer avec un Pokémon du même type permet en outre d'utiliser de puissantes capacités une fois par combat. Pour finir, lorsqu'un Pokémon est inscrit au Pokédex, sa sensibilité à une super attaque est indiquée et se voit affichée dans le menu de combat. Pratique, voire indispensable pour les moins habitués !

Tous ces éléments combinés participent à rendre les combats plus stratégiques, plus agréables et au final plus prenants. Ce qui n'est pas du luxe, vu leur nombre toujours aussi important.

Soleil et *Lune* parviennent donc à trouver un équilibre intéressant entre codes immuables et nouveautés bien senties. Si ce n'est pas non plus le bouleversement annoncé, on ne peut nier que c'est en tout cas une réelle et belle évolution.

© 2016 Pokemon. © 1995 – 2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

BLEACH

ブリーチ

© Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot

BLEACH

BLEACH, UN GRAND SHÔNEN

Il était une fois un *shônen*, *Bleach*, né en 2001, soit trois années après la venue d'un ninja blondinet lui menant la vie dure. Lançant la carrière de son créateur, Tite KUBO, Ichigo tirera sa révérence avec un 74e et dernier volume chez Glénat en 2017. C'est une page qui se tourne...

Bruno DE LA CRUZ

C'est une question parfois futile que des lecteurs de mangas se sont posée : qui, de *Bleach*, *Naruto* et autre *Hunter x Hunter*, était le meilleur *shônen* ? S'il est inévitable de replacer une œuvre dans son contexte, le constat est clair : *Bleach*, c'est 15 ans de vie du *shônen*. La séduction était rapide avec un récit rythmé par un humour bien senti et la découverte d'un héros qui avait tout pour plaire : un peu tête brûlée, pas trop naïf, mais suffisamment courageux pour endosser le maillot du sauveur. Il faut pourtant se rappeler que son aventure démarre sur les cendres d'une mère décédée, et que sa principale mission est de défendre sa famille. Puis sont venus les réflexes classiques du genre : les premiers ennemis devenant amis, une force cachée croissante, et une ribambelle d'opposants lui barrant la route. Un chemin qui a connu des moments de fun total, comme l'arc de la Soul Society et du complot de Sôsuke Aizen, ou encore celui des

BLEACH © 2001 by Tite Kubo / SHUEISHA Inc

- **Titre original :** *Bleach*
- **Auteur original :** Tite KUBO
- **Éditeur fr :** Glénat
- **Nb de tomes :** 74

“ BLEACH SE DÉVORE PRESQUE COMME UN IMMENSE JEU DE COMBATS ULTRA SPECTACULAIRE

Arrancar et ses combats inoubliables. À l'inverse, *Bleach* a aussi connu de gros trous d'air, s'emmêlent les pinceaux dans un système de *power-up* grossier et un Ichigo qui se découvrait chaque jour une nouvelle nature.

Alors que manque-t-il à *Bleach* pour mettre tout le monde d'accord ? Une histoire de fond et des mécanismes moins faciles à deviner, c'est certain. Malgré un univers très vaste et un sacré paquet de personnages, trop peu d'arcs sont de grande valeur. Tite KUBO n'est pas un conteur, et c'est bien dommage tant *Bleach* aurait gagné en profondeur. Au final, c'est dans ce que *Bleach* sait faire de mieux – la baston – qu'il assure : découpage dynamique, sens de la mise en scène, variété des pouvoirs, impression de puissance... Le tout accompagné d'un *chara design* de dingue. Piochant dans un style urbain/*streetwear*, le *mangaka* régale la rétine avec un *roster*[1] très stylisé pouvant autant plaire aux lecteurs qu'aux lectrices. C'est d'ailleurs cet attrait physique qui nous attache à ces personnages charismatiques, tantôt fougueux, tantôt respectueux de leurs supérieurs. Loin de l'aspect cérébral d'un *Hunter x Hunter* ou du côté *nekketsu* de *Saint Seiya*, *Bleach* se dévore presque comme un immense jeu de combat ultra spectaculaire.

À quelques mois d'un ultime combat, *Bleach* peut se targuer de ne jamais avoir trahi sa philosophie, celle d'être un pur *shônen* d'action, l'arme chevillée aux cases durant 686 chapitres et 84 millions d'exemplaires vendus au Japon. Une classe qui mérite le respect. ■

1 *Roster* : nom employé dans les jeux vidéo pour désigner une liste de personnages jouables. Ici liste de personnages.

DES PERSONNAGES MARQUANTS

Parce qu'un titre se jauge aussi à la gueule de ses personnages, ceux de *Bleach* représentent la plus belle vitrine du style Tite KUBO. Voici une petite sélection des plus marquants, également répartis sur 366 épisodes TV du Studio Pierrot et quatre longs-métrages.

Bruno DE LA CRUZ

ICHIGO KUROSAKI
LE ROUX DE SECOURS

Son statut de héros ne lui donne aucun passe-droit. Pour autant, Ichigo demeure l'un des protagonistes les plus plaisant de *Bleach*. Allant de paire avec la progression de son créateur, Ichigo a vu sa silhouette s'épaissir, gagner en stature. Bienveillant et suffisamment déconneur pour désamorcer plus d'une situation, le rouquin et son design ont évolué au fil des arcs traversés. L'Ichigo Blanc, notamment, est l'une des versions les plus plébiscitées par les lecteurs.

ULQUIORRA SCHIFFER
L'ÉNIGME

L'Espada numéro 4 semble empli de mélancolie alors qu'un vide abyssal l'habite. C'est certainement cette conjugaison entre force et faiblesse apparente qui séduit. Les spectateurs garderont en mémoire son combat dantesque face à Ichigo (Arc Arrancar), dont la force semble très proche. Personnage énigmatique et a priori insensible, Ulquiorra voue un culte sans borne à son maître Sôsuke Aizen.

SÔSUKE AIZEN
LE MALIN

Il est la facette cérébrale de *Bleach*, celle dont l'apport à donné ses lettre de noblesse au premier arc. Manipulateur et homme intelligent, l'antagoniste Aizen a surpris son monde par sa ruse et sa classe naturelle. Les lecteurs aiment les révolutionnaires ? Avec Aizen et sa volonté de coup d'état, il ne se sont pas trompés.

KENPACHI ZARAKI
LE BALAFRÉ

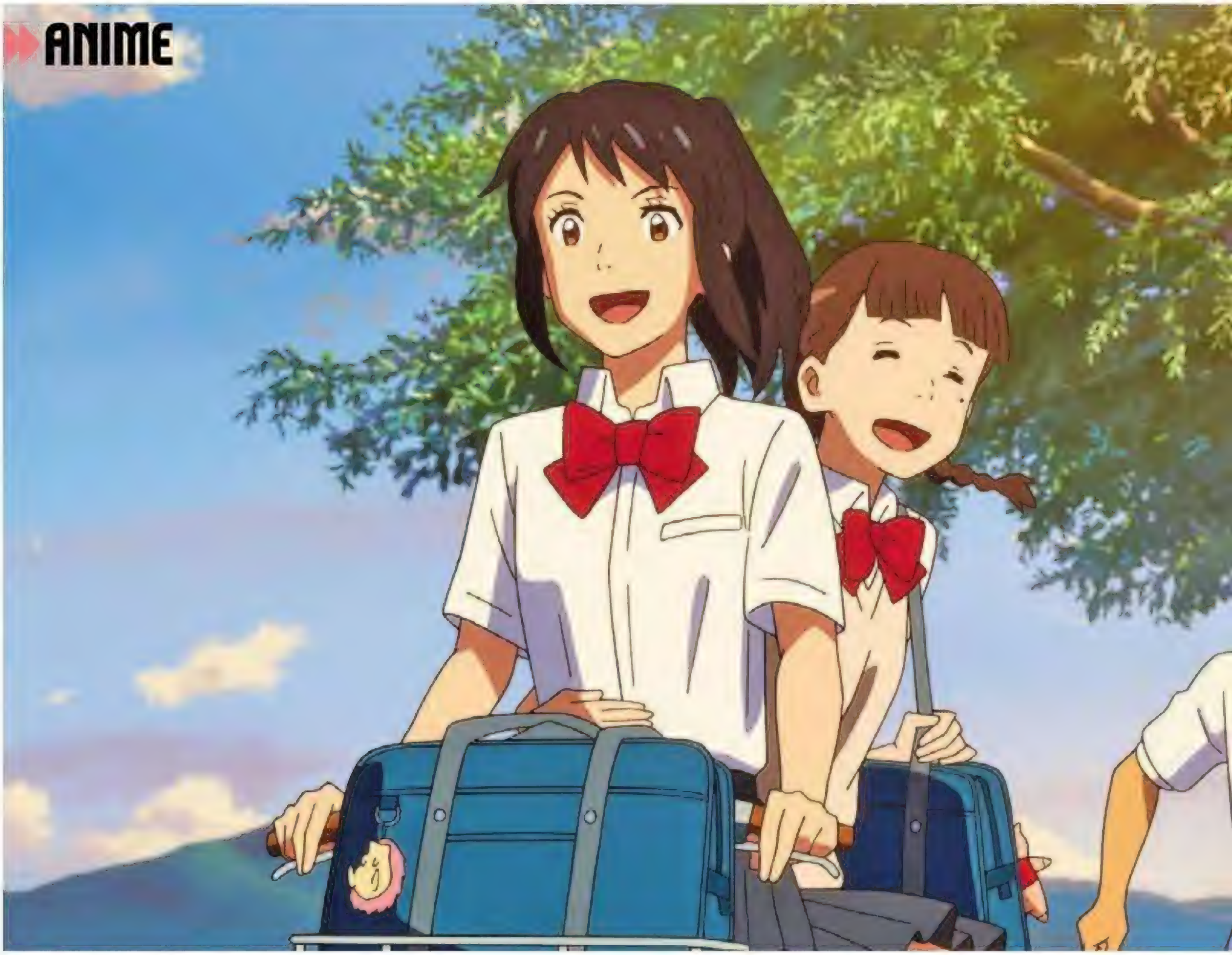
Chef de la 11e division, celle spécialisée dans le combat, Kenpachi n'est pas qu'une brute nourrie de victoires. Il est un peu le symbole du manga, celui qui cherche à faire durer le plaisir d'un duel, mais sans mauvaise intention (enfin, pas tout le temps !). Ainsi, au-delà des apparences, Kenpachi est un homme de respect, qui sait reconnaître la supériorité de son adversaire.

TÔSHIRÔ HITSUGAYA
LE CHOUCHOU

Il est celui qui a fini en tête du dernier vote des lecteurs désignant leur personnage favori (chapitre 307). Malgré une petite taille (1 m 33 !) et son apparence juvénile, Tôshirô est un modèle de maturité. Responsable de la protection de Momo Hinamori, ce dernier jouit d'une grande puissance, n'étant rien d'autre que la réincarnation d'un Gardien Celeste.
Un génie intelligent qui n'a pas laissé les lectrices indifférentes donc.

RUKIA KUCHIKI
L'EXEMPLE

Dans *Bleach*, les personnages féminins offrent une belle diversité. Parfois un peu cruche ou carrément garçon manqué (mais souvent très sexy), la face féminine du manga a trouvé sa reine avec Rukia Kuchiki. Un passé dramatique, un destin funèbre, et voilà Rukia embarquée dans une aventure où elle ne cessera de se sentir responsable de presque tous les maux. En ajoutant sa bienveillance vis-à-vis d'Ichigo mais surtout de Renji Abarai, nous avons là un personnage lentement mais sûrement construit.



your name.

D'UN CORPS À L'AUTRE

Le long métrage *your name.*, qui se place largement en tête du box-office japonais 2016, est arrivé dans les salles françaises le 28 décembre. Comment un film romantique a-t-il réussi à dépasser le score symbolique de *Princesse Mononoké* ? Philippe BUNEL

Mitsuha est une lycéenne qui vit à la campagne, quant à Taki, c'est un lycéen qui habite Tokyo. Depuis peu, et bien qu'ils ne se connaissent pas, ils se retrouvent dans le corps de l'autre le temps d'une journée. La répétition de cet échange va les obliger à mener la vie de l'autre. Ils vont alors s'entraider afin de surmonter les obstacles, ce qui va créer un lien fort entre ces deux personnages caractériels.

CORPS ÉLOIGNÉS, CŒURS RAPPROCHÉS

À travers ses films, Makoto SHINKAI (*Voices of a Distant Star*, *5 cm per second*, *Garden of words*) construit ses récits romantiques en éprouvant les personnages avec des relations à

©2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications, Inc. / AMW Entertainment, Inc.

■ **Titre original** : *Kimi no na wa* ■ **Auteur original** : Makoto SHINKAI
■ **Durée** : 1 h 46 ■ **Diffusion** : Eurozoom / @Anime

ACTION ■■■
COMÉDIE ■■■
DRAME ■■■■
FANTASTIQUE ■■■■
ROMANCE ■■■■■
SUSPENSE ■■■■

ON AIME OU PAS :
↗ Un concept original
↗ Une animation soignée
↗ Des personnages touchants
↗ Les notes d'humour
↘ L'usage pesant des musiques pop

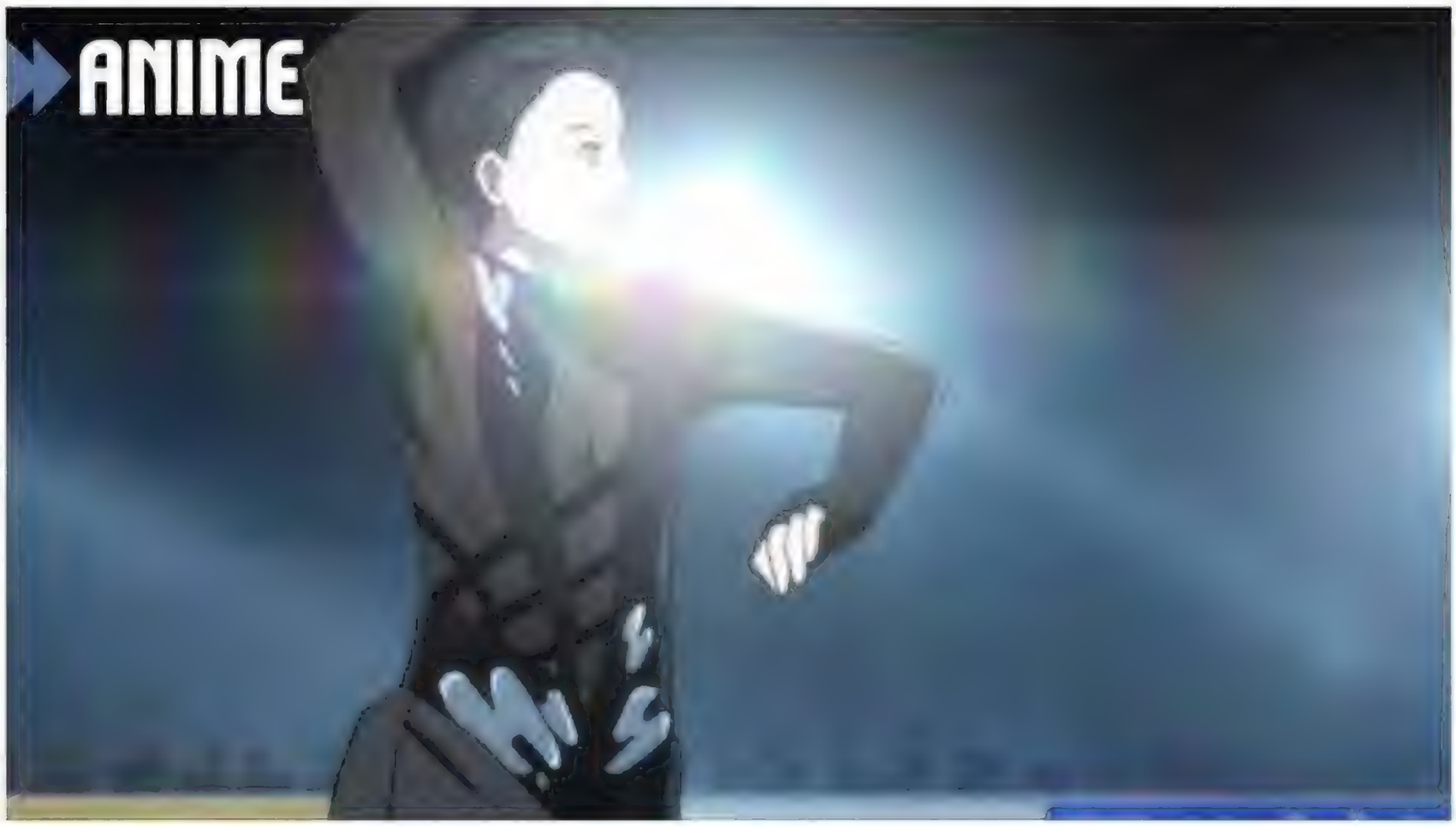
distance. Une manière de tester la force d'un lien ou même de le consolider. Avec *your name.*, il fait évoluer cette thématique en apportant une touche fantastique ambitieuse. D'un côté, l'échange de corps permet une nouvelle découverte de l'autre – d'autant plus que les personnages ont des modes de vie opposés (elle est issue d'une famille traditionnelle et lui est un tokyoïte étudiant devant travailler à côté). De l'autre, le scénario arrive à surprendre à plusieurs reprises, à l'aide de *twists* intelligents, faisant évoluer cette relation à la fois complexe et très originale. Et si le réalisateur est souvent mélancolique, ici il s'amuse avec son concept loufoque, de quoi offrir de bonnes touches d'humour.

GRAPHISMES SCINTILLANTS

Makoto SHINKAI a l'habitude de créer des décors somptueux au point de magnifier la réalité. Dans *your name.*, il nous fait voyager dans ces deux villes qui deviennent des acteurs importants de l'histoire.
Quant à l'animation des personnages, elle est sublime ! On retient surtout la gestuelle du quotidien qui permet de mieux les caractériser. Un tel succès (le studio CoMix Wave prévoyait à peine la moitié des recettes) s'explique par le fait que SHINKAI fait évoluer son style qu'il perfectionne depuis une quinzaine d'années via ses films et des publicités. Aussi, il offre une histoire dans l'ère du temps : des lycéens hyper connectés, en proie aux doutes et conscients du monde qui les entoure. SHINKAI met alors l'accent sur la catastrophe naturelle, une réalité actuelle qui permet au film de dépasser le stade de la simple romance.

Bien que trop « clipesque » à certains moments, SHINKAI signe une œuvre personnelle et touchante, qui captive jusqu'à la fin. Il n'y a plus qu'à remercier le Papa Noël pour cette sortie cinéma en période de fêtes ! ■

> **« SHINKAI SIGNE UNE ŒUVRE PERSONNELLE ET TOUCHANTE, QUI CAPTIVE JUSQU'À LA FIN »**



Yuri!!! on Ice

BRISER LA GLACE

Malgré son potentiel, le patinage artistique était jusqu'à présent assez peu représenté en manga et *anime*. Mais ça, c'était avant que *Yuri!!! on Ice* n'arrive sur les écrans ! Toutefois, la dimension sportive n'est pas le seul intérêt de cette série, cette dernière parvenant autant à souffler le chaud que le froid... !

Pa Ming CHIU

Produite par le studio MAPPA (*Kids on the Slope*, *Terror in Resonance*, *Garo*) et réalisée par l'illustre Sayo Yamamoto (*Michiko to Hatchin*, *Lupin The Third - Fujiko Mine*), *Yuri!!! on Ice* jouit d'une excellente réalisation, d'un rythme efficace et d'une écriture maîtrisée, avec entre autres un humour qui fait mouche. La série gagne rapidement en popularité, au point qu'elle se fait remarquer par des cadors de la discipline. Au Japon, le quinzième mondial Masato Kimura fait une prestation sur l'*opening*. En Russie, Evgenia Medvedeva, championne du monde 2016 et grande fan d'*anime* (elle a exécuté un programme libre sur la BO de *Sailor Moon* et cosplayée en Usagi !) participe à lui faire du buzz en twittant régulièrement dessus, pendant que le multi-médaillé Olympique Evgeni Plushenko en fait de même avec des statuts sur Facebook.

LIBÉRÉ, DÉLIVRÉ

L'histoire est celle de Yuri Katsuki, jeune espoir du patinage artistique japonais, qui a perdu la flamme suite à une amère défaite lors d'une grande compétition. S'étant laissé aller jusqu'à être en surpoids et perdre toute confiance en lui, il retourne dans sa province natale et songe à arrêter le patinage pour de bon. Mais ce retour aux sources est aussi l'occasion de se replonger avec nostalgie dans ses premiers pas sur les lames. Il ne lui manque plus qu'une petite impulsion pour replonger, et c'est en fait une grande qu'il va trouver lorsque le

©Hasetsu Townspeople/Yuri!!! on ICE PROJECT

■ **Titre original :** *Yuri!!! on ICE* ■ **Durée :** 12 x 23 min ■ **Année :** 2016
■ **Réalisation :** Sayo YAMAMOTO ■ **Diffusion :** Crunchyroll

ACTION ■■
COMÉDIE ■■■■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE
ROMANCE ■■■■
SUSPENSE ■■■

ON AIME OU PAS :
↗ Les chorégraphies des programmes
↗ L'humour
↗ La relation entre les héros plutôt assumée
↗ La réalisation de manière générale
↘ Quelques inégalités encore dans l'animation

champion russe Victor Nikiforov va décider de le prendre sous son aile. Un long chemin initiatique attend alors Yuri pour se libérer de ses complexes et renouer avec sa passion. Ce n'est qu'à ce prix qu'il pourra à nouveau briller sur la glace... et dans sa vie.

YAOI ON ICE

Souvent comparé à *Free!* pour sa galerie de beaux gosses athlétiques,

“ YURI!!! ON ICE SE DOTE D'UNE EXCELLENTE RÉALISATION ET D'UNE ÉCRITURE MAÎTRISÉE

Yuri!!! on Ice va pourtant plus loin. Les enjeux sont plus prenants et la dimension artistique du sport concerné apporte une toute autre ambiance aux prestations. Le *fan service* est bien présent, mais assume un peu plus son penchant *yaoi* / homosexuel qu'à l'accoutumée, surtout pour une série grand public.
Loin d'être gratuite, cette composante sert vraiment l'histoire et délivre même une belle morale au passage : séduire doit surtout passer par le mental. Et il faut avant tout s'aimer pour pouvoir aimer et être aimé. *Yuri!!! on Ice*, c'est de la glace sous les pieds mais du feu dans les cœurs. ■

■ **Titre original** : *Nanbaka* ■ **Durée** : 25 x NC
■ **Auteur original** : Shô FUTAMATA ■ **Diffusion** : Crunchyroll

ACTION ■■■■
COMÉDIE ■■■■■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE ■■■■
ROMANCE ■■■
SUSPENSE ■

ON AIME OU PAS :
↗ L'humour *no limit*
↗ Les designs excentriques
↗ Les combats dynamiques
↗ La directrice !
↘ Le manque de réels enjeux

Nanbaka

LA PEINE SANS PEINE !

Attention, Crunchyroll propose un bien étrange *simulcast* : *Nanbaka*, soit l'adaptation du manga déjanté de Shô FUTAMATA. Entrez dans la prison la plus improbable au monde, où les détenus tentent de s'évader en s'amusant !

Philippe BUNEL

Nanba est une immense prison divisée en plusieurs secteurs où il est impossible de s'enfuir. Jugo, Uno, Nico et Rock, des accros à l'évasion, cohabitent dans la cellule treize du treizième groupe. Chacun a une spécialité, et ensemble ils tentent régulièrement de s'échapper. Mais le gardien en chef Hajime Sugoroku veille au grain et ne leur laisse aucune chance ! Il est cependant très clément en matière de sentence envers ces récidivistes loufoques, bien qu'il craigne le poids du jugement de l'effrayante directrice, qui est pourtant… éperdument amoureuse de lui !

LE PÉNITENCIER FOU, FOU, FOU !

Une série sur l'univers carcéral devrait être dramatique, violente, sociale et terne ? Avec *Nanbaka* c'est le parfait opposé ! La série enchaîne les gags et les moments burlesques, tout en affichant un visuel très coloré. Les évasions des prisonniers répondent moins à une soif de liberté qu'à un challenge amusant, faisant de la prison un terrain de jeu où geôliers et détenus se renvoient la balle. L'histoire prend des distances avec tout contexte réaliste et tente de garder un ton délirant non-stop, même lors des scènes plus graves. Finalement on se demande si l'établissement ne tient pas plus du Club Med que de la prison tant l'ambiance survoltée désamorce toute la dramaturgie. Et même si le thème principal de l'évasion devient vite une sous-intrigue au profit d'une histoire de vengeance plus torturée, le spectateur trouve difficilement ses repères tant la série ne semble pas dépasser le stade de la grosse blague barrée !

FLASHY GUARDS!

Si *Nanbaka* est résolument *shônen*, avec ce qu'il faut d'affrontements virils et d'aptitudes spécifiques, l'esthétisme pailleté *made in shôjo* de la *mangaka* vient bouleverser les codes établis. Une originalité appuyée par des costumes excentriques qui auraient très bien pu sortir *de Jojo's Bizarre Adventures*. Côté animation, le studio Satelight (*Macross Delta*) assure un travail de qualité, et le réalisateur Shinji TAKAMATSU (habitué à des séries loufoques telles que *Gintama* ou *School Rumble*) s'amuse à alterner scènes d'action dynamiques et situations absurdes. On retient surtout les quiproquos croustillants qui animent la relation entre le gardien Hajime Surogoku et la directrice bipolaire !

ON RÉCIDIVE ?

Nanbaka n'a pas d'autre prétention que de nous faire passer un bon moment d'une façon originale. Et bien que le concept soit assez vain, on rigole et on arrive à s'attacher aux personnages. On passera sans mal à un nouvel *anime*, mais la suite sera tout de même bienvenue ! ■

> **« LA SÉRIE ENCHAÎNE GAGS ET SITUATIONS ABSURDES, TOUT EN AFFICHANT UN VISUEL COLORÉ. »**

©Shô FUTAMATA/Kodansha/Nanba Prison Correctional Committee

■ **Titre original :** *Food Wars Shokugeki no Soma* ■ **Format :** saison 1 : 24 x 24 min / saison 2 : 13 x 24 min
■ **Année :** 2015-2016 ■ **Réalisation :** Yoshitomo YONETANI ■ **Diffusion :** ADN / Kaze

ACTION ■■■
COMÉDIE ■■■■
DRAME
FANTASTIQUE
ROMANCE ■
SUSPENSE ■■■

ON AIME OU PAS :
↗ Souvent hilarant
↗ Le côté didactique des recettes
↗ Ça donne faim !
↘ Ça donne faim !
↘ Trop de *fan service* tue le *fan service*

Food Wars !

BON APPÉTIT BIEN SÛR

Food Wars ! n'est pas le premier _anime_ culinaire à atterrir sur nos écrans, et les plus anciens se souviennent encore avec un sourire en coin de _Le Petit Chef_. _Food Wars !_ n'en est jamais que le digne descendant et propose aussi son lot de duels épiques autour de succulentes assiettes ! Pa Ming CHIU

Du haut de son adolescence, Soma Yukihira est déjà un cuisinier hors-pair. Il rêve de reprendre le restaurant familial et de surpasser son père en technique et en réputation. Mais celui-ci lui fait un sacré pied-de-nez en fermant l'enseigne familiale pour aller cuisiner aux États-Unis...
Soma n'a plus qu'à finir sa formation en entrant dans une école d'élite où seulement 10 % des élèves en ressortent diplômés. Pas inquiété pour autant et certain de son talent, le jeune homme se donne carrément pour challenge d'être le numéro un de sa promo ! Une attitude arrogante qui n'est bien entendu pas du goût de ses nouveaux camarades...

MASTERCHEF

Série avant tout humoristique, *Food Wars !* ne fait pas dans la subtilité et la légèreté. Chaque plat dégusté donne lieu à des déluges de plaisir complètement surréalistes ! Tout comme dans *Le Petit Chef*, les heureux goûteurs sont alors propulsés dans leurs imaginations et se voient submergés par des explosions d'émotions, des visions absurdes et des sensations extrêmes (voire très extrêmes...)
Bien qu'étant récurrent, le ressort comique n'a de cesse d'être hilarant par son caractère imprévisible et son ton toujours décalé. Mais il ne faut pas oublier que *Food Wars!* est avant tout un *shônen*. La préparation même de ces mets divins prennent la forme de véritables joutes, autant physiques que psychologiques, et instaurent une tension et un rythme haletant dignes des meilleurs séries de baston !
Au rayon des reproches, on peut en revanche subir une indigestion de *fan service*, tant celui-ci est omniprésent et gratuit. Bien que tournée en dérision, cette représentation de la femme destinée à un public relativement jeune — et dont une certaine frange peut être influençable par manque de recul — reste problématique.

« NE JOUE PAS AVEC TA NOURRITURE »

Ne se contentant pas d'être juste du grand n'importe quoi, la série a aussi un aspect didactique qui compense le scénario général un peu trop léger, prévisible et bourré de poncifs du genre. La chef cuisinier Yuki MORISAKI ayant collaboré à l'écriture du manga originel, les plats de nos héros sont donc tout à fait réalisables dans l'absolu. Parfaitement mis en valeur par une réalisation aux petits oignons, leurs simples visions et descriptions mettent l'eau à la bouche et donnent envie de se mettre aux fourneaux !
Malgré tout le reste, la cuisine est bel et bien la véritable héroïne de l'histoire. De là à créer des vocations, il n'y a peut-être qu'un pas. ■

> **« MALGRÉ TOUT, LA CUISINE EST BEL ET BIEN LA VÉRITABLE HÉROÏNE DE L'HISTOIRE**

Food Wars ©Yuto Tsukuda, Shun Saeki / Shueisha, Food Wars! Shokugeki no Soma Committee2
©Y,S/S,TZ

SEFA

ジャパンエキスポ・シュード

Japan Expo Sud

8e VAGUE

24▸26 FÉVRIER 2017

MARSEILLE CHANOT

INVITÉE
UNE CHANTEUSE D'AKB48 EN SOLO
Misaki IWASA

INVITÉ
L'ÉQUIPE LA PLUS ÉPIQUE DU WEB
NOOB

près de **200 exposants**, et
160 h de programme !
Et des centaines de lots à gagner !

L'ACTUALITÉ • ET LES TICKETS SONT SUR

www.japan-expo-sud.com

#japanexposud

MANGA • ANIME • MODE • MUSIQUE• CINÉMA • JEUX VIDÉO • CULTURE POPULAIRE • ARTS MARTIAUX • TRADITIONS

TICKETS EN PRÉVENTE SUR WWW.JAPAN-EXPO-SUD.COM ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS

TARIFS PRÉVENTES ▸ Vendredi : *10€* • Samedi : *15€* • Dimanche : *13€* • Forfait 3 jours : *33,50€* • Ticket Zen : *55€*

FRANCEBILLET : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché - www.fnac.com - www.carrefour.fr - www.francebillet.com - 0 892 684 694 *(0,40€/min)*
TICKETMASTER : Ticketmaster.fr - Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc - 0 892 390 100 *(0,45€/min)*

TICKETS ÉGALEMENT EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL

TARIFS SUR PLACE ▸ Vendredi : *12€* • Samedi : *17€* • Dimanche : *15€* *Forfait 3 jours et ticket zen disponibles uniquement en prévente*

HORAIRES D'OUVERTURE ▸ Tous les jours : *10h - 18h* • Entrée à *9h* pour les détenteurs de tickets achetés en prévente

ADRESSE ▸ MARSEILLE CHANOT - Rond Point du Prado, 13008 Marseille • Arrêt Rond-Point du Prado

fnac

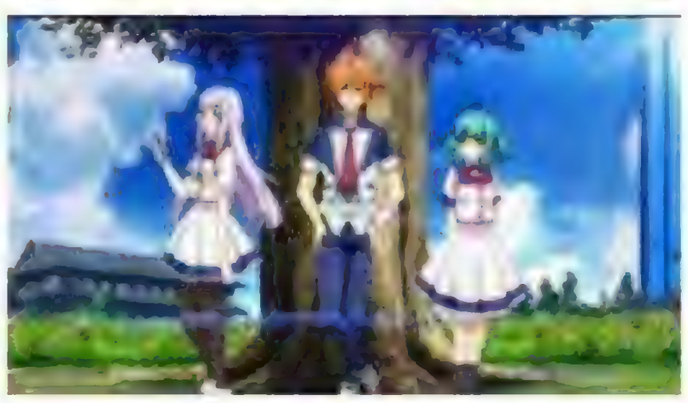
VILLE DE MARSEILLE www.marseille.fr

■ **Titre original** : *Cheating Craft* ■ **Auteur original** : Studio Blade
■ **Durée** : NC x 12 min ■ **Diffusion** : Crunchyroll

ACTION	■■■■■
COMÉDIE	■■■■■
DRAME	■■
FANTASTIQUE	■■■■
ROMANCE	■
SUSPENSE	■■

ON AIME OU PAS :

- ↗ Un humour décalé
- ↗ Un format court facile à regarder
- ↗ Des personnages hauts en couleur
- ↘ Une musique très moyenne
- ↘ Un peu répétitif



CHEATING CRAFT

QUAND TRICHER EST UN ART

Et si tricher lors d'examens devenait une vraie discipline ? Dans l'univers de *Cheating Craft*, tous les moyens sont bons pour réussir un examen, et quand on parle de moyens, ce sont plutôt des techniques de combat dignes des plus grands *shônen* !

Mélanie RAMET

Ce n'est certes pas la série de l'automne qui a le plus de succès mais son humour en fait un réel bon moment à passer devant son écran ! *Cheating Craft* décide de repousser les frontières des études et de donner aux étudiants la possibilité de tricher en utilisant des techniques de combat. Recopier son cours sur un bout de papier caché dans sa manche n'existe pas dans ce monde. Ici, les étudiants utilisent des insectes empoisonnés, des attaques spéciales ou même de la technologie de pointe pour réussir à passer une épreuve scolaire. Et les surveillants dans tout ça ? Ils sont comme des mini boss à battre pour passer un niveau !

Chaque épisode durant environ 12 minutes, la simplicité du scénario est alors exploitée comme il se doit : pas d'épisode interminable sur un sujet qui n'a aucune profondeur. Ici, le délire imaginé par le studio Blade est utilisé à bon escient : du fun et du WTF qui ne traînent pas en longueur, un peu à l'image de l'*anime TO BE HERO* (aussi chez Crunchyroll) qui nous fait tout autant rire ! *Cheating Craft* sera une série à regarder à nouveau en période d'examens, histoire de décompresser un peu et de s'imaginer passer le brevet, le bac ou des partiels à coups de techniques de combats et inventions technologiques qui dégomment tout ! ■

©HAOLINE ASPEmon

OCCULTIC;NINE

EN QUÊTE DE QUALITÉ ?

Occultic;Nine est-elle la meilleure série de cette fin d'année 2016 ? La question peut se poser au vu de la qualité affichée. Intelligemment mis en scène et truffé de subtilités, l'_anime_ présent en _simulcast_ sur Wakanim ne souffre d'aucune faiblesse.

Bruno De la Cruz

Thomas ROMAIN, le talent français le plus connu du Japon, expliquait lors de sa venue à Japan Expo 2016 que les projets d'*anime* étaient si nombreux que les studios manquaient de personnel pour répondre à cette demande. Il faut bien avouer une chose : la quantité des productions prend le pas sur la qualité. Dans ce paysage, la très prolifique maison A-1 Pictures s'exonère d'un tel constat : *Sword Art Online*, *Persona 4*, *The Seven Deadly Sins*, *Gate*, *Erased*... Le tableau de chasse est éloquent, et c'est donc en toute logique qu'*Occultic;Nine* mérite de près qu'on s'y intéresse.

■ **Titre original** : *Occultic;Nine* ■ **Format** : 24x12 minutes
■ **Auteur original** : Chiyomaru SHIKURA ■ **Diffusion** : Wakanim

ACTION	■■■
COMÉDIE	■
DRAME	■■■
FANTASTIQUE	■■■■
ROMANCE	
SUSPENSE	■■■■

ON AIME OU PAS :
↗ C'est beau !
↗ C'est intelligent !
↗ C'est séduisant !
↗ C'est régulier !
↘ Ça va se finir un jour...

Il s'agit bien d'une adaptation puisqu'à l'origine, *Occultic;Nine* est un *light novel* de 2014 signé Chiyomaru SHIKURA, un auteur déjà rattaché à *Steins;Gate*. D'ailleurs, il existe comme un lien spirituel entre les deux séries. Tout comme cette dernière, *Occultic;Nine* nous plonge dans une enquête S-F dans laquelle la réalisation s'amuse à troubler le spectateur. Ainsi, les destins de neuf personnages se retrouvent liés par l'occultisme, cette pratique obscure qui divise l'opinion publique. Chaque épisode est alors l'occasion de découvrir un nouveau profil, qu'il soit enquêteur, meurtrier, doté d'un pouvoir de prémonition, ou simple spectateur. Une façon très habile de détruire tout ennui et d'apposer une variété que l'on doit au réalisateur, Kyohei ISHIGURO, qui a confié la direction de chaque épisode à un artiste différent.

« UN RICHE PROGRAMME NE FAISANT L'IMPASSE NI SUR L'ÉCRITURE, NI SUR L'ANIMATION »

GÉNÉREUX SUR LA FORME

Avec ses ficelles scénaristiques assez fines et une ambiance macabre parfaitement posées, *Occultic;Nine* démarre fort. Mais son opération séduction ne s'arrête pas là ! La claque est aussi visuelle, et A-1 Pictures propose une animation de grande qualité. Alors oui, dans *Occultic;Nine*, l'image ne promet pas d'incroyables combats magiques, mais chaque séquence est traitée avec grand soin. Baromètre de cette bonne tenue, la gente féminine. Dans un style caractéristique du studio, ces dernières sont superbes, allant de la femme fatale à la gentille copine, sans trop dépasser la ligne du *fan service*. Et cette maîtrise déteint sur l'ensemble de la série. Très équilibrée, *Occultic;Nine* demandera toute l'attention nécessaire à une enquête pour ensuite désamorcer la situation ou plomber l'ambiance par l'humour ou une scène violente. Un riche programme ne faisant l'impasse ni sur l'écriture, ni sur l'animation. Et c'est forcément appréciable ! ■

© Project 009/Chiyo st / mc

©2016 Kafka ASAGIRI,Sango HARUKAWA/PUBLISHED BY KADOKAWA/Bungo Stray Dogs Partners

SAISONS 1 & 2 À REGARDER SUR crunchyroll

PERSONNAGE

REM

RE:ZERO : STARTING LIFE IN ANOTHER WORLD

© Tappei Nagatsuki/KADOKAWA/Re:ZERO PARTNERS

LIEU

SAPPORO

FILM

5CM PER SECOND

© Makoto Shinkai/CoMix Wave Films

MUSIQUE

UVERWORLD

D.R

SAPPORO

Située sur l'île d'Hokkaidô, Sapporo est la plus grande ville du Nord du Japon et la cinquième ville du pays. Capitale de la préfecture d'Hokkaidô, elle est connue pour ses hivers froids et ensevelis sous la neige. Contrairement à de nombreuses villes japonaises, Sapporo est relativement récente puisque son développement débute pendant l'ère Meiji (1868-1912). Son autre singularité par rapport à ses consoeurs est le fait que ses rues sont nommées et numérotées à l'occidental (il est rare de voir des panneaux avec les noms de rues au Japon). Dôtée de nombreux musées, monuments, parcs, universités... Sapporo est une ville indispensable pour qui s'aventure dans le Nord. Mais sa grande attractivité reste son merveilleux festival de la neige avec ses splendides sculptures de glace !

DR

REM

RE:ZERO : STARTING LIFE IN ANOTHER WORLD

IDENTITÉ

Âge : 17 ans
Taille : 1m54
Date de naissance : 2 février
Signe Astrologique : Verseau

HISTOIRE

Servante du manoir Roswaal L. Mathers, Rem est une personne extrêmement introvertie et discrète. C'est une manière pour elle de se protéger. Mais derrière cette carapace froide et ses cheveux bleus se cache une fille qui tient énormément à sa sœur jumelle, et ainée, Ram (sa photocopie, mais avec les cheveux rouges). Parfaite dans son rôle de domestique car très appliquée dans ses tâches, Rem semble néanmoins avoir constamment besoin de sa sœur pour se sentir bien. C'est à l'occasion du 4e épisode de la série qu'elle fait la connaissance de Subaru, le héros de l'histoire. Bien que très calme, elle émettra plus d'une réserve sur les intentions du garçon. À tel point qu'elle laissera sa seconde nature d'ogresse s'éveiller...Mais jusqu'à quand ?

© Tappei Nagatsuki, PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION/Re:ZERO PARTNERS

UVERWORLD

Fondé en 2000, c'est pourtant en 2003 que le groupe prit sa forme actuelle : UVERworld. Formé de six membres, Takuya∞, Katsuya, Akira, Nobuto, Shintarō et Seika, le groupe s'est illustré sur des *anime* parmi les plus populaires : *Bleach* avec *D-tecnolife*, *Blue Exorcist* avec *Core Pride*, *D.Gray-man* avec *Gekidou*, *Mobile Suit Gundam 00* avec *Hakanaku mo Towa no Kanashi* ou même *The Heroic Legend of Arslan* avec *Boku no Kotoba de wa Nai Kore wa Boku-tachi no Kotoba*. Leur style dans la pure tradition du J-rock vise juste : des mélodies entraînantes, une voix dynamique et, fait original, un saxophone qui vient agrémenter leurs chansons !

DR

5CM PER SECOND

SYNOPSIS

Année de production : 2007
Studio : Comix Wave
Diffusion : Kazé
Support : DVD
Réalisation : Makoto SHINKAI

HISTOIRE

Élèves de primaires, Akari et Takaki s'aiment. C'est à travers leur passion pour la lecture que ces deux personnes se sont rapprochées. Malheureusement, Akari doit déménager, laissant Takaki bien seul. Pourtant, leur amour perdurent via de nombreuses lettres envoyées, et un soir, Takaki décide de braver le froid pour traverser le pays et revoir celle qu'il aime. Un départ sous les yeux d'une certaine Kanae, incapable de lui avouer son amour...
Deux ans après *La Tour au-delà des nuages*, Makoto SHINKAI livre cette suite de courts métrages consolidant son style : amour à distance (ou impossible), narration minimaliste et travail sur les décors bluffant. «*J'éprouve un sentiment d'accomplissement et de satisfaction pour avoir mené à bien ce que j'avais imaginé*» disait-il en 2008.

© Makoto Shinkai/CoMix Wave Films

NANBAKA

©Sho FUTAMATA/comico/Nanba Prison Correctional Committee
NE PEUT ÊTRE VENDU / NOT FOR SALE

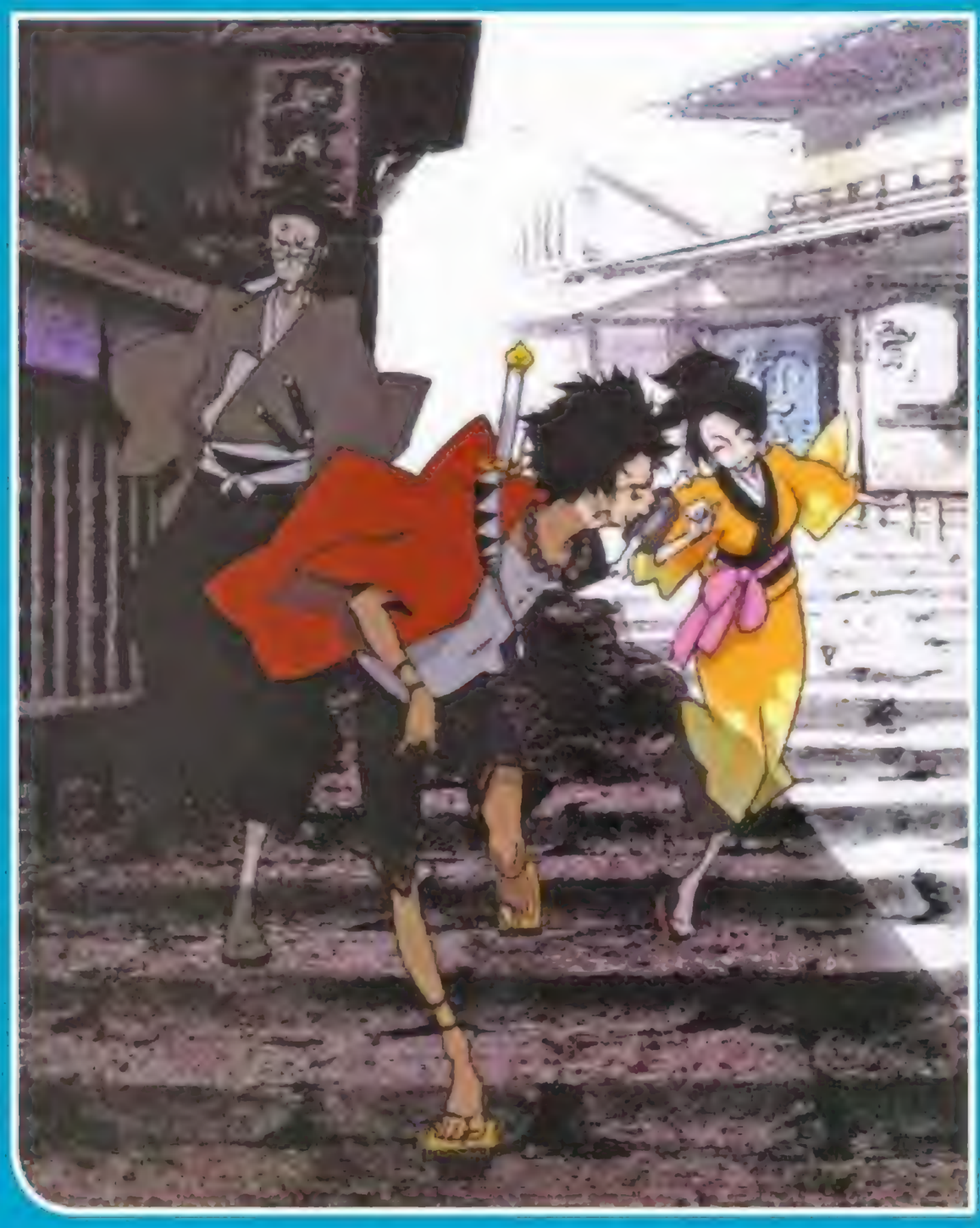
KEEP OUT KEEP OUT KEEP OUT

© Beusette
NE PEUT ÊTRE VENDU / NOT FOR SALE

ANIMP LAND X-TRA アニメランド

SAMURAI CHAMPLOO

ANIME



©Manglobe · Shinsegumi Champloo All Rights Reserved

KONGOH BANCHO

MANGA

© 2006 Nakaba Suzuki / Shogakukan Inc

HI, NICHI

(SOLEIL, JOUR)

ARRIÈRE-PLAN

NISIOISIN

(ÉCRIVAIN)

PERSONNALITÉ

©Kodansha/Nisioisin/ANIPLEX/SHAFT/Kizumonogatari Committee Production (pour image1)

KONGOH BANCHO

FORMAT

Auteur : Nakaba Suzuki
Éditeur : Kana
Nombre de volumes :
12 (série terminée)

HISTOIRE

Pour désigner qui dirigera le pays, le gouvernement japonais a instauré une règle : il faut prendre le contrôle des 23 arrondissements de Tokyo. Akira Kongoh, collégien au cœur aussi grand que ses muscles, prend le problème à bras le corps pour empêcher le règne de son frère diabolique et redresser le pays. Accompagné d'une improbable équipe, il finira les poings en sang pour un idéal plus juste. Disponible intégralement, et en 12 tomes chez Kana, cette série inspirée des *furyo* (petite délinquance, au Japon) marque les débuts de Nakaba Suzuki en France, en 2011. Avant *Seven Deadly Sins* et la fantasy, l'auteur exprime ici toute sa folie, son humour et sa démesure dans ce *shônen* nerveux, beau, moqueur et terriblement second degré.

© 2006 Nakaba Suzuki / Shogakukan Inc

SAMURAI CHAMPLOO

FORMAT

Réalisateur : Shin'ichirô Watanabe
Diffusion : Dybex
Studio : Manglobe

HISTOIRE

À l'époque Edo, la jeune Fuu est à la recherche de son père. Son seul indice ? Il serait un samouraï qui sent le tournesol. Pour l'aider, elle engage Jin, un rônin (samouraï sans maître) aussi froid que silencieux, et Mugen, un vagabond bordélique à la technique de combat peu académique. Ensemble, ils affronteront la misère, la faim, et ne manqueront pas de se quereller pour un rien. Au final, trouveront-il le père de Fuu ?
Chef-d'œuvre de feu le studio Manglobe, *Samurai Champloo* (2004) est un *road trip* dans la droite lignée de son réalisateur, Shin'ichirô Watanabe (*Cowboy Bebop*). Épisodes indépendants, *chara design* d'enfer (Kazuto Nakazawa), hip-hop (Nujabes) et réalisation succulente s'enchaînent pour offrir un divertissement bardé de classe, d'anachronismes et... de crampes d'estomac !

© manglobe / Shinsogusa Champloos. All Rights Reserved

NISIOISIN

[ÉCRIVAIN]

Nishio Ishin (1981) est l'un des écrivains japonais les plus cotés des années 2000. Après de brèves études en littérature, l'artiste commence sa carrière en 2002 avec la publication de *Zaregoto*. Le génie n'attendant pas les années, il remporte le prix Mephisto dans la foulée. Une reconnaissance rapide qui verra l'éditeur Shûeisha lui confier en 2006 l'écriture de *Death Note : another note* (édité chez Kana) ou contribuer à un *spin-off* de *Jojo's Bizarre Adventure* en 2012. La suite sera encore plus belle avec la compilation de nouvelles qui font fureur au Japon, *Bakemonogatari*, puis *Katanagatari*, une série de 12 romans.
Nourries de nombreux dialogues souvent très raffinés, ces œuvres seront toutes adaptées en *anime* ou film, par White Fox (*Katanagatari*), Gainax (*Medaka Box*) ou plus fréquemment par SHAFT (*Bakemonogatari*, trilogie *Kizumonogatari*, *Monogatari*).

DR

HI, NICHI

[SOLEIL, JOUR]

日 s'utilise pour les jours de la semaine. Au Japon, la semaine commence le dimanche 日曜日 (se prononce *nichiyôbi*, jour du soleil), puis lundi 月曜日 (*getsuyôbi*, jour de la lune), mardi 火曜日 (*kayôbi*), etc. C'est un kanji très utilisé que l'on apprend dans le vocabulaire de la vie de tous les jours. Ainsi, on le retrouve aussi dans des mots comme hier 昨日 (*kinô*), demain 明日 (*ashita*) ou celui de la vie quotidienne (日常, *nichijô*). Et bien sûr, le plus connu de tous pour la fin : il est l'un des deux kanji qui composent le mot Japon ! Il s'écrit 日本 en kanji, se prononce *nihon* (plus rarement *nippon*), et veut dire littéralement l'origine du soleil c'est-à-dire le pays du Soleil-Levant.

KANJI 日

HIRAGANA ひ

KATAKANA ヒ

■ **Titre original :** *Mimic Royal Princess* ■ **Auteur :** Utaku YUKIHORO, Masashino ZENKO ■ **Nb de tomes :** 4 en France, 5 au Japon (série en cours) ■ **Editeur :** Doki-Doki ■ **Date de sortie :** tome 4, 08/02

ACTION ■■■
COMÉDIE ■■■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE
ROMANCE ■■■
SUSPENSE ■■■

ON AIME OU PAS :

- ↗ Une escalade de surprises
- ↗ Vraiment bien dessiné, très propre
- ↗ Olivier, ce stratège
- ↗ Divertissant mais dur dans le ton
- ↘ Parfois très ambigu dans le relationnel

Mimic Royal Princess

UN SHÔJO QUI NE FAIT PAS SEMBLANT

L'éditeur Doki-Doki a toujours choisi la qualité au détriment de la quantité. En *stand-by* depuis mai 2015, la série *Mimic Royal Princess* verra son 4e tome sortir début février. Pour ceux ayant raté le train, voici un petit rappel des faits. Bruno DE LA CRUZ

Le scénario de base attise déjà une certaine curiosité : dans une société où l'homme n'a aucun droit, c'est la femme qui règne. Cette loi intangible de la reine installée, voilà que le jeune Albert ne peut vagabonder librement. En effet, les rapts de jeunes garçons sont légions, et la revente d'esclaves monnaie courante. Mais ce qui devait arriver arriva, et Albert finit par être capturé et acheté par... la princesse Alexia ! Pourquoi ? Afin qu'il la remplace comme doublure, tout simplement parce qu'il lui ressemble étrangement comme deux gouttes d'eau !

BLACK BUTLER + LADY OSCAR = MIMIC ROYAL PRINCESS ?

Forcément, *Mimic Royal Princess* rappelle quelques productions plus ou moins récentes. Néanmoins, la force de l'auteure Utako YUKIHIRO rappelle un peu celle d'Aya KANNO (*Otomen*) : personnages travaillés, humour vraiment bien placé, dessin de qualité (les décors type Versailles sont vraiment top) et surtout une trame scénaristique assez solide ! L'intérêt ne réside pas uniquement dans la transformation d'Albert ou sa relation avec Guy (le valet), mais dans le jeu politique fait des complots, de stratagèmes et de mensonges. Un *shôjo* multifacettes, au sens propre comme au figuré. ■

> **« DES PERSONNAGES TRAVAILLÉS, DE L'HUMOUR BIEN PLACÉ, DES DESSINS DE QUALITÉ »**

© UTAKO YUKIHIRO/ZENKO MUSASHINO 2011

NARUTO

UN FINAL QUI... CONTINUE

Une page s'est tournée dans l'univers du *shônen* avec la sortie française du 72e tome de *Naruto*, marquant la fin du manga après plus de 15 ans de publication. Et c'est avec un rasengan au cœur que les fans peuvent enfin lire ces derniers chapitres !

Philippe BUNEL

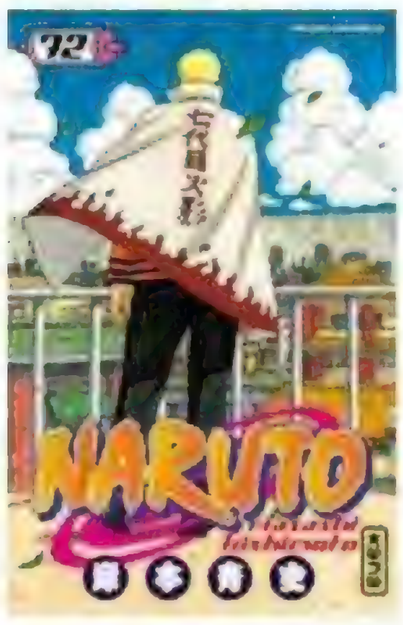
Les retournements de situation se sont enchaînés pendant cette Quatrième Grande Guerre qui partait dans tous les sens, cumulant les ennemis d'envergure tels qu'Obito, le Zetsu Noir, Madara ou Kaguya. Mais ces derniers chapitres se veulent plus intimistes, se consacrant principalement sur la confrontation entre les deux éternels rivaux que sont l'excentrique Naruto et le taciturne Sasuke. Un affrontement aussi symbolique que colossal, qui leur permettra de vider leur sac et, enfin, d'avoir quelques explications de la part d'un Sasuke plus bavard que d'ordinaire.

JE SERAI LE ROI DES PIR... AH NON, HOKAGE !

Le résultat ? Une conclusion dans la lignée de l'œuvre de Masashi KISHIMOTO, l'auteur prônant des thèmes universels toujours très forts tels que l'amitié, l'amour, la bienveillance et surtout, le pardon. Naruto est alors un personnage dont les valeurs positives et la droiture ne faiblissent pas, tels Goku ou Luffy, mais dont les ennemis ont toujours été très ambigus pour un titre populaire de *shônen nekketsu*. L'affrontement avec Sasuke est donc une ultime épreuve tant désirée par le *mangaka* pour faire évoluer son héros. Le final de *Naruto* n'est pas très

CHRONOLOGIE DE LA FIN

■ *Naruto* 72e tome (manga de Masashi KISHIMOTO)



■ *Naruto The Last* (film de Tsuneo KOBAYASHI)

■ *Naruto Gaiden* (manga one shot de Masashi KISHIMOTO)

■ *Boruto : Naruto le film* (film de Hiroyuki YAMASHITA)

■ *Boruto : The next generation* (manga de Ukyo KODACHI)

NARUTO © 1999 by Masashi Kishimoto / SHUEISHA Inc
NARUTO GAIDEN · NANADAIME HOKAGE TO AKAIRO NO HANATSUZUKI · © 2015 by Masashi Kishimoto/SHUEISHA Inc

■ **Titre original :** *Naruto* ■ **Auteur :** Masashi KISHIMOTO ■ **Nb de tomes :** 72 en France et au Japon (série terminée) ■ **Editeur :** Kana ■ **Date de sortie :** 11/2016

ACTION ■■■■■
COMÉDIE ■■■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE ■■■■■
ROMANCE ■■
SUSPENSE ■■■

ON AIME OU PAS :

↗ La classe de Naruto Uzumaki
↗ Le combat que tout le monde attendait
↗ Une nouvelle génération charismatique
↗ Des films qui complètent le récit
↘ Un final peu surprenant

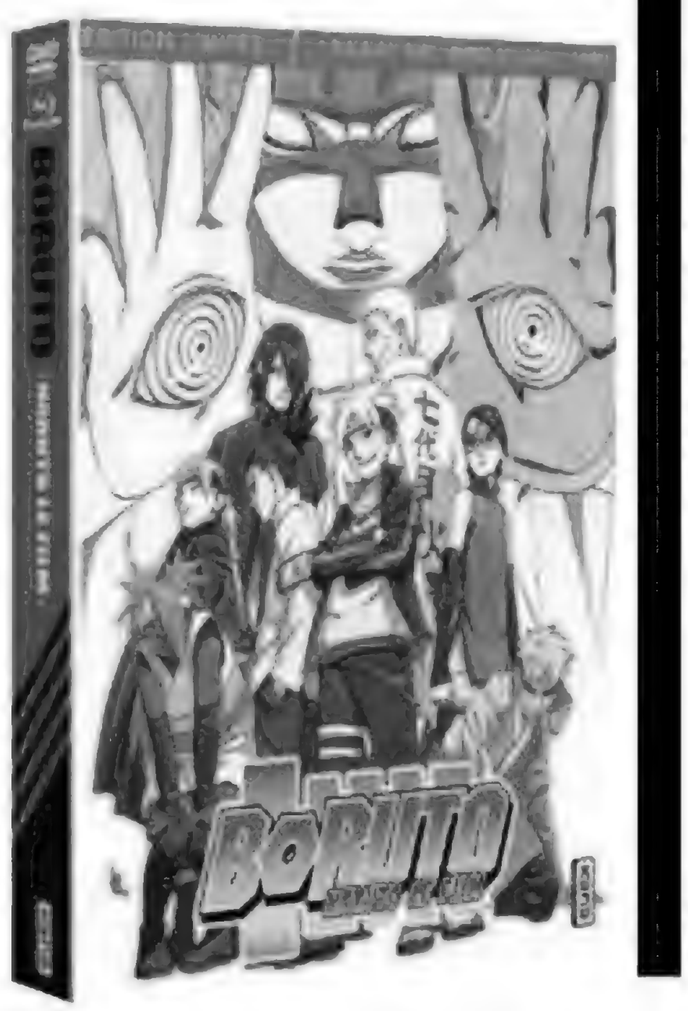
surprenant tant il évite toute prise de risque, mais il reste cohérent et très touchant. Et puis bon, vous pensiez vraiment que c'était la fin ?

C'EST-REPARTI-NO-JUTSU !

Serait-il envisageable d'arrêter la poule aux œufs d'or ? Ou plus positivement, l'univers ne mériterait-il pas d'être encore plus approfondi ? KISHIMOTO ne pouvait conclure cette importante saga aussi simplement. C'est pourquoi il a supervisé le film *Naruto The Last* (malheureusement arrivé chez nous avant la fin du manga) qui faisait suite au 72e tome. L'auteur a également travaillé sur *Naruto Gaiden*, ultime manga one shot qui se consacrait à la passation de génération. Une belle aventure qui faisait office de prologue au film *Boruto*, édité en France en janvier 2017. Suivra alors le nouveau manga *Boruto : The Next génération*, dessiné par l'un de ses assistants, Mikio IKEMOTO et scénarisé par Ukyo KODACHI. Ouf, on ne sera pas en manque de *ninjutsu* ! ■

BORUTO : NARUTO LE FILM EN DVD/BR

Que c'est bon de voir nos héros s'afficher dans de belles productions cinéma, surtout quand l'histoire n'est pas un simple hors-série ! Avec *Boruto : Naruto le film*, nous découvrons la nouvelle génération et ce qu'est devenu le village de Konoha bien des années plus tard ! Et si *Naruto The Last* avait la bonne idée de développer une histoire romantique, ici c'est le drame familial qui porte le film. Un ton donné dans le one-shot *Naruto Gaiden*.



> **« KISHIMOTO NE POUVAIT CONCLURE CETTE IMPORTANTE SAGA AUSSI SIMPLEMENT »**

BUNGÔ STRAY DOGS

UN SHÔNEN LITTÉRAIRE ?

Prépublié depuis 2012, le manga *Bungô Stray Dog* fait partie des meilleures ventes 2016 au Japon, et a déjà été adapté en roman et en *anime*. Ce hit arrive enfin en France et va nous faire réviser les classiques de la littérature nippone.

Philippe BUNEL

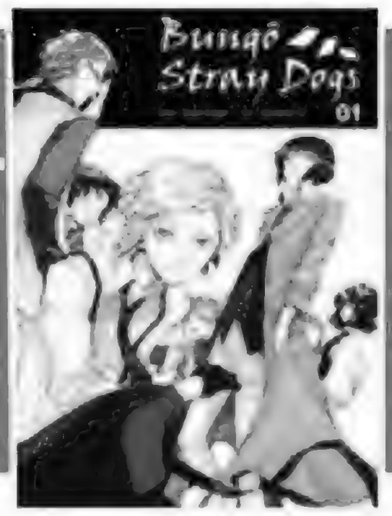
Exclu de son orphelinat, Atsushi Nakajima n'a plus d'endroit où aller et est rongé par la faim. Agonisant près d'une rivière, il sauve un homme qui tente de se tuer en se noyant. Ce suicidaire se nomme Osamu Dazai, énigmatique personnage dont le souhait de mourir n'est pas une surprise pour son collègue Doppo Kunikida. Tous deux sont des enquêteurs recherchant un tigre qui serait en liberté dans la ville. Et alors

■ **Titre original :** *Bungô Stray Dogs* ■ **Auteurs :** HARUKAWA 35, Kafka ASAGIRI ■ **Nb de tomes :** 1 en France, 3 au Japon (série en cours) ■ **Editeur :** Ototo Manga ■ **Date de sortie :** 02/2017

ACTION ■■■■
COMÉDIE ■■■
DRAME ■■■■
FANTASTIQUE ■■■■■
ROMANCE
SUSPENSE ■■■■

ON AIME OU PAS :

↗ Un concept qui revisite les classiques
↗ Une histoire aux milles possibilités
↗ Des personnages charismatiques
↘ Un *chara design* déjà vu
↘ Le manque de détails dans les décors



qu'Atsushi leur annonce avoir déjà vu la bête féroce, il est contraint de les aider à la retrouver. Il va très vite s'apercevoir que ces détectives font partie d'une agence très spéciale où les membres possèdent des aptitudes surnaturelles.

> **« LE MANGA NOUS ENTRAÎNE DANS UNE HISTOIRE QUI MARRIE RÉFLEXION, ACTION ET HUMOUR »**

C'EST DANS LES VIEUX ENCRIERS...

Certains seront sûrement étonnés de lire les noms de ces personnages : ce sont ceux de plusieurs écrivains japonais célèbres tels que Osamu DAZAI (*La Déchéance d'un homme*), Kenji MIYAZAWA (*Goshu le violoncelliste*) ou encore Ryunosuke AKUTAGAWA (*Rashomon*). En ressuscitant ces grands noms, le duo de *mangaka* permet de (re)découvrir ces personnalités qui ont eu un impact majeur dans la culture populaire nippone. Et s'ils ont troqué leurs plumes pour des pouvoirs, leur caractère ne reste pas moins lié aux auteurs originaux, ainsi qu'à leurs œuvres. Par exemple, si Osamu Dazai est suicidaire, c'est parce que l'auteur a plusieurs fois tenté de mettre fin à ses jours, ce qui revenait dans ses romans. Quant à Edogawa Ranpo, il tient son sens inné de la déduction du personnage phare de l'auteur, Kogoro Akechi, inspiré de Sherlock Holmes.

...QU'ON FAIT LES BONNES HISTOIRES.

Au fur et à mesure que les intrigues s'enchaînent, les références s'accumulent sans qu'il soit indispensable de les connaître pour savourer ce récit. Elles sont surtout un moyen pour les auteurs d'amener le lecteur dans plusieurs univers, allant du fantastique au polar, tout en conservant une histoire haletante ! En effet, les nombreuses intrigues sont bien amenées et leur résolution est souvent surprenante, surtout que les enquêteurs ont des méthodes très différentes.
Le style graphique de HARUKAWA 35 n'est pas original mais très efficace, l'aspect angulaire des traits donnant une certaine dynamique dans les mouvements. Quant aux planches, elles sont très généreuses en cases du fait qu'il faille mettre en scène tous ces personnages attachants.

Ce patchwork de grands classiques revus au goût du jour est une bonne manière pour nous donner envie de foncer à la bibliothèque, tout en nous entraînant dans une histoire qui marrie réflexion, action et humour. ■

© by HARUKAWA35 / Kadokawa Shoten

La toute nouvelle
série NICKELODEON
complètement déjantée !

COCHON CHÈVRE BANANE CRIQUET

À PARTIR DU 16/01 **Du lundi au vendredi à 17h**

nickelodeon™

HD

NICKELODEON.FR

En exclusivité sur CANAL 157 numericable CANAL 203

© 2016 Viacom International Inc. Tous droits réservés.

■ Titre original : *Somali to mori no kamisama* ■ **Auteur :** Yako GUREISHI
■ **Nb de tomes :** 2, série en cours ■ **Editeur :** Komikku ■ **Date de sortie :** tome 2, 26/01

ACTION ■■
COMÉDIE ■■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE ■■■■■
ROMANCE ■
SUSPENSE ■■■

ON AIME OU PAS :
↗ Le dessin de Yako GUREISHI
↗ La découverte d'un univers fantasy
↗ L'apprentissage des sentiments du golem
↘ Un côté contemplatif qui pourra lasser si série longue
↘ Un schéma un peu répétitif

Somali et l'esprit de la forêt

DEUX ÊTRES, UNE HISTOIRE

Plus qu'un esprit, le golem est un protecteur. Avec Somali, la petite humaine, ils entament ensemble un voyage à travers un monde fantastique peuplé de créatures farfelues tout droit sorties de l'imagination de Yako GUREISHI, très prometteur. M. CG

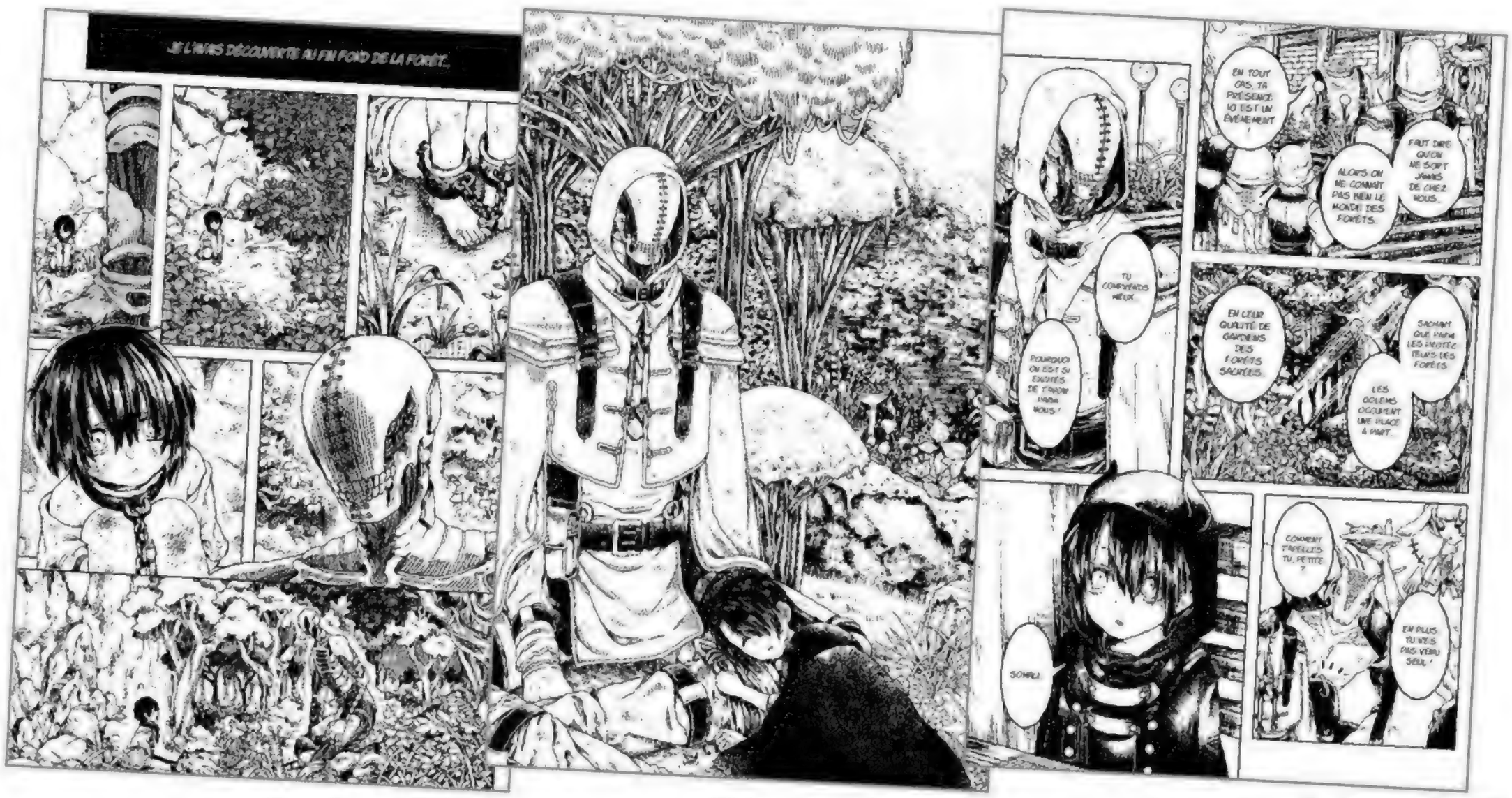
Le golem découvre une jeune enfant enchaînée au pied d'un arbre. Somali est en pleurs : elle est seule... Le golem décide de la garder avec lui jusqu'à ce qu'ils retrouvent ses parents. Démarre alors un périple entre deux personnages que tout oppose, et l'exploration de contrées inconnues.

Dans ce monde fantasy, les humains semblent avoir disparu : pourchassés par les autres espèces, ils se cachent. Une fois l'histoire posée, l'auteur dévoile un monde riche en créatures (existantes, venant du folklore, ou totalement inventées) mais aussi des plantes en tout genre. Foisonnant de détails, le trait de crayon de Yako Gureishi ajoute un plus non négligeable à ces découvertes. Les paysages et décors ont une place importante dans le déroulement du récit, et sont également très détaillés. Chaque forêt, ville, village visité a une identité graphique qui lui est propre (architecture des bâtiments, vêtements, nourriture, flore...). Petit à petit, on apprend à connaître les personnages principaux : attention, ce rythme pourra déplaire à certains, les chapitres étant un peu trop calqués sur un même modèle.

Inscrit dans un registre qui s'avère plaire à l'éditeur (on pense, bien sûr, au très bon *The Ancient Magus Bride*[1] mais aussi à *minuscule*), on se laisse emporter dans un univers inédit, un voyage dépaysant que l'on espère initiatique. ■

1 À lire dans *AnimeLand X-tra* n°39 : article et interview de Koré Yamazaki, la *mangaka* de *The Ancient Magus Bride*.

> « L'AUTEUR DÉVOILE UN MONDE RICHE EN CRÉATURES ET PLANTES EN TOUT GENRE

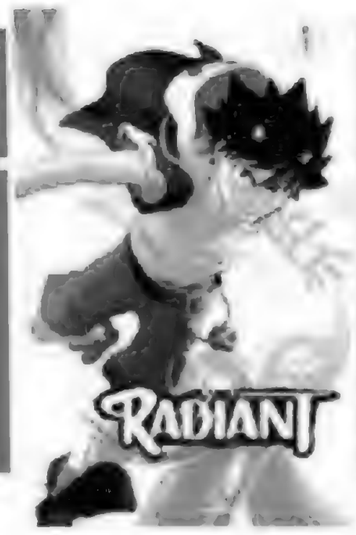


© 2015 by YAKO GUREISHI / NSP Approved Number ZCWN-66E

■ **Auteur :** Tony VALENTE ■ **Nb de tomes :** 6 tomes en France / 2 au Japon (Eh oui !)
■ **Editeur :** Ankama ■ **Date de sortie :** tome 6, 02/12

ACTION ■■■■
COMÉDIE ■■■
DRAME ■■
FANTASTIQUE ■■■■■
ROMANCE ■■
SUSPENSE ■■

ON AIME OU PAS :
↗ Fun mais jamais lourd
↗ Un univers aux petits oignons
↗ Couverture et pages colo démentes !
↗ La promesse d'un côté plus *dark* ?
↘ ... Euh non on n'en trouve pas en fait



Radiant

LA PREUVE PAR TROIS

Avec un 6e volume sorti en décembre 2016 chez les éditions Ankama, le manga *Radiant* continu d'être un modèle de projet intelligemment développé. Pour se faire, il repose sur trois piliers essentiels qu'*AnimeLand X-tra* vous détaille ici. Bruno DE LA CRUZ

RICHESSE ÉTERNELLE

Elevé à l'école de la BD franco-belge, et notamment celle de *Lanfeust*, Tony VALENTE a su créer un manga aux influences multiples sans tomber dans l'orgie. Bien qu'il ait avoué que *Naruto* lui a donné envie de (re)mettre en scène de l'action, *Radiant* est un condensé de ce qu'aime son auteur. L'histoire pioche ainsi dans le folklore européen et la chasse aux sorcières aperçus au XVIe siècle pour poser les bases. Pour le reste, des ingrédients sont ajoutés peu à peu. En tant que grand fan de *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Seven Deadly Sins* ou *The Witcher 3*, Tony VALENTE incorpore pouvoirs et fantasy pour polir un *background* aussi profond que varié. Aussi, il n'hésite pas à regarder autour de lui pour façonner un personnage. Ainsi, plusieurs phrases du très extrémiste Konrad proviennent de la bouche d'hommes politique ou journalistes français !

L'ÉCOLE KAAMELOTT

Incontestable point fort de *Radiant*, l'interactivité des dialogues est un rouage essentiel du style Tony VALENTE. Et ça, il le doit à son amour pour la série *Kaamelott* d'Alexandre Astier. Son objectif est de faire transpirer les caractères des personnages à travers le plus simple échange, et ce afin qu'aucun dialogue ne soit anodin. S'envoyer balader ou se moquer (gentiment) de quelqu'un à la moindre occasion est un malin moyen de creuser la psychologie de tous tout en faisant avancer le récit. Le passage au format manga, plus généreux en terme de pages que celui BD, permet ainsi à Tony VALENTE de se faire plaisir avec humour.

QUAND BEAUTÉ RIME AVEC LISIBILITÉ

Bien sur, *Radiant* c'est aussi un coup de crayon efficace. Loin de céder à la facilité, Tony VALENTE dessine tout ou presque : mage, fille sexy, forêt enchanteresse, géant, héros *badass*... S'ouvrant sur de superbes pages couleurs pleine de charme, chaque tome de *Radiant* expose un vrai travail sur les décors. Une variété et un talent énorme mais constamment mis au service de la lisibilité et de la compréhension. Parce que *Radiant* raconte avant tout une histoire sur la tolérance et l'acceptation des autres, son auteur conserve à l'esprit que tout doit être parfaitement assimilable.. ■

> **“ DE L'HUMOUR, UN VRAI BACKGROUND, DES PERSOS TRAVAILLÉS : LES INGRÉDIENTS DU SHÔNEN PARFAIT**

Radiant par Tony Valente © Ankama Éditions

RADIANT, ENCORE PLUS SOMBRE ?

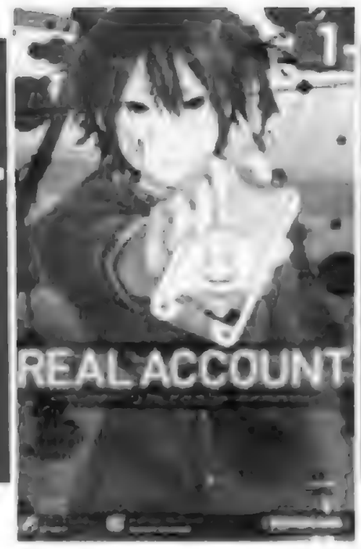
L'évolution du manga « à la française » ne cesse de nous étonner. Dans notre numéro d'*AnimeLand* 212, nous consacrions tout un dossier sur le talent des dessinateurs issus de chez nous. La lecture du nouveau tome de *Radiant* ne fait que confirmer tout le bien que l'on pense du *shônen* de Tony VALENTE. Mieux, le volume est synonyme d'ambitions nouvelles avec un récit encore plus sombre et un manichéisme moins tranché. Avec un Seth directement confronté à la mort et une nature sauvage qui le rattrape, nous ne sommes pas au bout de nos surprises..

■ **Titre original** : *Real Account* ■ **Auteurs** : Shizumu WATANABE, Okushô ■ **Nb de tomes** : 2 en France, 12 au Japon (série en cours) ■ **Editeur** : Kurokawa ■ **Date de sortie** : tome 2, 12/01

ACTION ■■
COMÉDIE ■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE ■
ROMANCE ■
SUSPENSE ■■■■

ON AIME OU PAS :

↗ Un principe rôdé mais qui demeure efficace
↗ Une certaine moralité
↗ Twittos moqués avec humour
↘ Caricatural au possible
↘ Immersion parfois relative



REAL ACCOUNT

SUIVRE OU MOURIR

Le manga type *survival* / thriller ne cesse de multiplier les sorties en même temps qu'il séduit un lectorat plutôt jeune. Dans un registre déjà bien rempli, quelle est l'ambition de *Real Account*, le dernier venu de chez Kurokawa ? Bruno DE LA CRUZ

Le 19 août 2003, le manga *Battle Royale* débarquait en France pour poser les fondamentaux du *survival* : des adolescents face à l'horreur de la mort, un système de règles pour limiter le champs d'action des personnages et faire couler le sang avec générosité. Pour *Real Account*, le choix est différent mais on ne peut plus actuel, puisque tout se passe via le réseau social Twitter, rebaptisé ReA.

Ici, 10 000 utilisateurs du ReA sont envoyés dans une zone parallèle pour sauver leur peau. Comment ? En évitant d'avoir zéro *followers* au compteur. Un drame symbolique pour la nouvelle génération, dont Ataru, le héros, fait partie. La valeur ajoutée de *Real Account* se trouve au sein des messages qu'il transmet au lecteur. La célébrité de chacun derrière un ordinateur peut être gonflée par le mensonge (*tweets* racoleurs) ou l'exhibition (photos osées, photoshopées). Le revers de la médaille en est alors que plus douloureux quand la vérité éclate face aux épreuves du sadique maître des lieux, Marble.

Finalement, si *Real Account* est bel et bien une histoire mortelle, elle est finalement pleine de morale sur la dangerosité de l'identité virtuelle. Qu'elle protège ou conforte le leurre, la vie sur Internet n'est pas une fin en soi. Les personnages du manga l'apprennent à leurs dépens, mais les auteurs ont parfaitement mesuré la façon de transmettre ce signal d'alerte. C'est peut-être le début d'une nouvelle ère pour un genre trop souvent habitué à tout miser sur la surenchère d'hémoglobine ? ■

> **« UNE NOUVELLE ÈRE POUR UN GENRE TROP SOUVENT HABITUÉ À TOUT MISER SUR LA SURENCHÈRE ? »**

Real Account © Okushou / Shizumu Watanabe / Kodansha Ltd

FLOW

GO WITH THE FLOW!

Présents en France pour les concert Japan Music Party des 12 et 13 novembre, ces habitués de la musique d'*anime* ont signé les *openings* de titres très populaires de l'animation... *AnimeLand X-tra* les a rencontrés avant leur concert pour une interview exclusive !

Mélanie RAMET

Votre carrière cumule les hits, et vous êtes bien connus des fans d'*anime* : *Naruto*, *The Seven Deadly Sins*, *Eureka Seven*, *Beelzebub*... Comment faites-vous « de la musique d'*anime* » ?

★【TAKE】Nous portons une attention particulière à l'univers de l'*anime*. Lorsque l'œuvre est tirée d'un manga nous jetons toujours un oeil sur le manga original, et même lorsqu'il s'agit d'un *anime* original nous demandons à regarder les story-boards. Nous commençons la composition musicale uniquement lorsque nous nous sommes bien imprégnés de l'univers de la série.

Avez-vous un titre préféré dans vos musiques d'*anime*, un titre sur lequel vous avez éprouvé le plus de plaisir à travailler ?

★【KOHSHI】「*Ai Ai ni Utarete Bye Bye Bye*」.

★【KEIGO】「*Re:member*」.

★【TAKE】「*Sign*」d'autant plus qu'il s'agit d'un *opening* qui intervient à un moment très important de *Naruto*.

★【GOT'S】「*COLORS*」.

★【IWASAKI】「*CALLING*」.

Photos © Benoit Rugraff

« NOUS SOMMES TRÈS TOUCHÉS DE VOIR QUE LES GENS CONNAISSENT NOS CHANSONS.

Vous vous produisez régulièrement à l'étranger et le public est toujours au rendez-vous. Quelle relation entretenez-vous avec ce public ?
★【KEIGO】 À chaque nouveau lieu et pays où nous allons, nous sommes très touchés de voir que les gens connaissent nos chansons.
Nous souhaitons bien sûr continuer à rester en contact avec les gens grâce à notre musique en réalisant des concerts dans différents pays. Nous réfléchissons également à la manière de toucher nos fans lors de ces concerts afin de renforcer cette proximité.

Vous allez vous produire sur scène en France pour Japan Music Party en compagnie de JAM PROJECT et SIRO-A. Qu'attendez-vous de ce concert avec deux autres groupes ?
★【KEIGO】 Nous sommes très heureux de pouvoir nous produire le même jour que JAM Project. Nous souhaitons avant tout nous amuser avec le public français. Enfin, nous espérons que l'événement JAPAN MUSIC PARTY sera le début d'une longue aventure.

Quand vous venez en France, qu'est-ce que vous préférez faire ? Et manger ?
★【KEIGO】 La dernière fois, nous étions émerveillés rien qu'en découvrant les paysages en nous baladant dans les rues, donc nous espérons pouvoir faire tranquillement un peu de marche.
Nous avions également adoré le pain donc très hâte d'en goûter à nouveau.
Enfin l'idéal sera de réussir notre concert et boire un bon verre après ! ■

Votez
pour les meilleurs anime et manga de 2016

24e Grand Prix Animeland

アニメランド

LE 1ER MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA — WWW.ANIMELAND.COM

Participez, en flashant le QR Code
ou sur www.animeland.fr

COURRIER

MERCI À TOUS D'AVOIR PARTICIPÉ À LA MISE EN PLACE DE CETTE NOUVELLE RUBRIQUE ! VOUS AIMEZ LE JAPON ? DITES-LE NOUS ! SOYEZ CRÉATIFS, PARLEZ-NOUS DE VOTRE PASSION POUR LE PAYS, LES ANIME, LES MANGAS, LES JEUX VIDÉO, ETC.

Surtout, n'hésitez pas à nous envoyer vos messages par mail à courrierdeslecteurs@animeland.com ou par courrier postal à l'adresse suivante :

AnimeLand
Courrier des lecteurs
29, rue du 4 septembre
75002 Paris

Coucou ♡

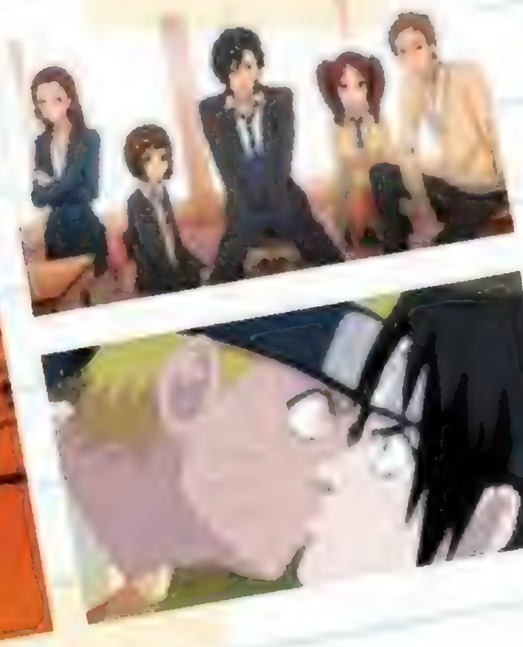
Je m'appelle Nolwenn, j'ai 14 ans.

Ça doit faire au moins 8 ans que les anime sont ma passion dont les premiers étaient Tokyo Mew Mew, Naruto ou encore Albator.
Mais il n'y a pas que les anime dans ma vie. J'adore tout ce qui touche de près ou de loin le Japon. La musique japonaise et coréenne, c'est toute ma vie et mon groupe préféré c'est Kiryu (Kiryu forever !). ☺

Mes mangas préférés sont Naruto, Say I love you, Fairy Tail, Tokyo Mew Mew et Kuroko's Basket !

Le problème est que, dans mon collège, personne n'aime le Japon alors je suis assez seule. J'ai des amies précieuses mais elle me taquinent sans arrêt, alors ça me fait plaisir de vous écrire cette lettre ! ☺

J'aimerai devenir mangaka ou gensakusha [celui qui crée et écrit l'histoire et la donne à un artiste mangaka, NDLR] mais je ne sais pas trop bien dessiner pour l'instant alors je vais prier pour m'améliorer ; merci beaucoup d'avoir lu cette lettre. ♡



Kuroko's Basket © 2012 FUJIMAKI Tadatoshi / Production I.G
Shukufuku no ma yo © 2012 HAZUKI Kanae / ZEXCS
Nanoro © 2012 CHIBA Michiron. CHIBA Takaharo. KISHIMOTO Masashi / Pierrot Co.,Ltd

ON A TESTÉ POUR VOUS

COOL JAPAN

Ouverte tous les jours sauf le dimanche, la jolie boutique parisienne Cool Japan est une adresse de choix pour quiconque voudrait s'offrir un produit de qualité directement importé du Japon. Propre et de bon ton, l'enseigne vous propose une large sélection : vêtements traditionnels (yukata, jimbei, hanten) ou branchés (T-shirt à motifs), boîtes de bento, thé, art de la table, décorations (Maneki Neko, Daruma, masques)... Un regard suffit pour apprécier la qualité des produits qui, il faut bien l'avouer, ne sont pas pour toutes les bourses. Aussi, il vous faudra faire vite si un article vous fait craquer : plusieurs d'entre eux sont en rupture de stock, artisanat oblige !

www.cool-japan.fr

Paris
7 14 Pyramides
1 4 septembre

Où la trouver
45, rue Sainte-Anne
75001, Paris

POP IN THE CITY : JETLAGS PARIS

Cette fois-ci, ce n'est pas un lieu mais un *event* qui est à l'honneur dans notre rubrique. Le concept de Jetlags Paris est simple : vous proposer un tour du monde, mais à Paris ! Une fois votre inscription (payante) validée, vous devez réaliser le plus de visites possible dans un temps imparti pour compléter votre *roadbook*. Quand on parle de visites, il s'agit en réalité de mini-épreuves. La dernière session de 2016 a ainsi invité les participants à réaliser un nœud obi (pour attacher les kimonos) ou encore d'apprendre à calligraphier l'étiquette d'un thé artisanal ! Deux escapades nippones au sein de la capitale qui vous permettent d'apprendre les pratiques historiques du Japon. La prochaine session aura lieu le 22 avril 2017. Attention, il vous faudra avoir 18 ans pour participer !

http://bit.ly/2hrTkuX

Où la trouver
Paris

Photos D.R

Vous êtes nombreux à nous demander où et comment approfondir vos connaissances sur la culture du Japon. Voici une sélection de lieux que vous pourrez visiter et découvrir, et pas seulement parce que le beau temps revient !

Rubrique réalisée par la rédaction

LE DERNIER BAR AVANT LA FIN DU MONDE

Lieu emblématique des cultures de l'imaginaire, le Dernier Bar (DB) est le rendez-vous incontournable si vous êtes à Paris ou à Lille. Le DB de la capitale, l'original, se compose en trois niveaux où la déco passe de *Game of Thrones* au steampunk en passant par la S-F. Dans le Nord, le phoenix métallique règne en maître ! Si les deux bars sont différents, le concept reste le même, avec des touches de pop culture omniprésentes et des petits détails très fun. Les menus (présentés sous forme de gazettes – Kraken Tribune et Phoenix Enchaîné) ont aussi leurs spécificités mais tous deux possèdent leurs lots de cocktails et de plats sympas. Le vrai plus : une carte déclinée en plats carnivores, végétariens ou *vegan* !

Lille, Paris
Paris 1 4 7 11 14 A B
D Châtelet – Les Halles
Lille 1 Rihour

Où la trouver
12, rue de Pas, 59000 Lille
19, avenue Victoria, 75001 Paris

www.dernierbar.com

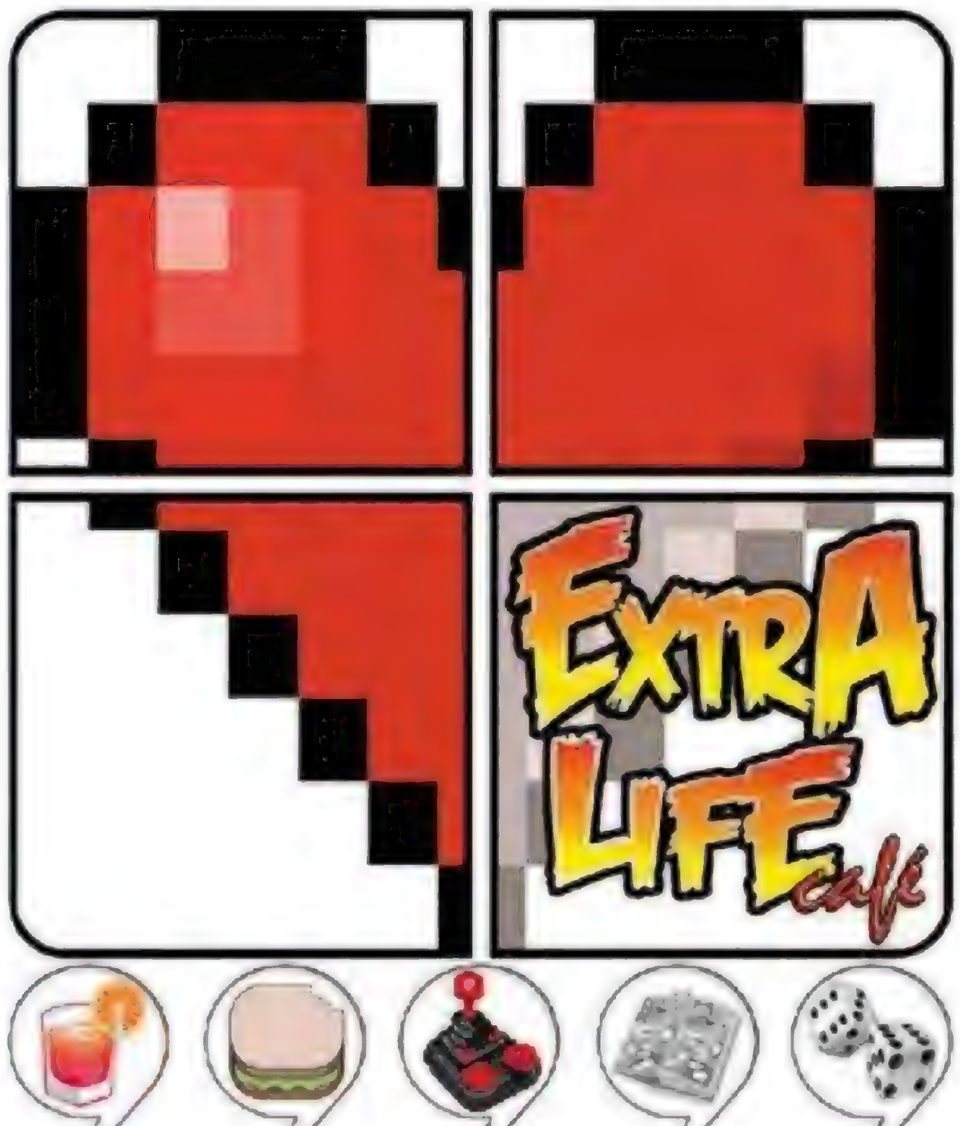
EXTRA LIFE CAFÉ

www.extralife-cafe.com

Envie de passer du temps dans un lieu geek à Paris ? Il existe aussi l'Extra Life Café. Chaleureux et convivial, il propose boissons et desserts geeks de rigueur (bons et beaux !) et les différentes salles accueillent des activités différentes : salle d'arcade (consoles toute génération) ou bibliothèque avec plus de 5000 mangas à disposition et possibilité de jouer au jeux de société. En plus, niveau prix, il faut le dire : c'est vraiment pas cher ! 4 € par heure (puis 1,5 € par demie heure) pour avoir l'accès aux salles et une boisson offerte au choix (sirop, soda, café ou thé). Un concept très sympa où vous pourrez vous rendre seul ou accompagné !

Paris
7 Censier-Daubenton
ou Place Monge

Où la trouver
9, passage des Patriarches, 75005 Paris



Matsumoto

AU CŒUR DES MONTAGNES

Si la pop culture japonaise et la vie ultra-active tokyoïte séduisent bon nombre d'*otaku*, le Japon dévoile aussi ses charmes dans le calme de la campagne. Entre sources chaudes naturelles, samouraïs et cadre de vie idyllique, que nous réserve Matsumoto ? Marichka BESSE

ORANGE

La *mangaka* du célèbre manga *orange* est originaire de Matsumoto. Très attachée à sa région, elle a tenu à représenter avec fidélité la ville dans son manga en dessinant ses lieux préférés. Si les fans d'*orange* veulent une raison supplémentaire de se rendre dans cette jolie commune, la voici : l'office de tourisme local a décidé de mettre le manga d'Ichigo TAKANO à l'honneur pour valoriser sa municipalité, et à mis à disponibilité une carte sur laquelle on retrouve les lieux phares de la série. Venez faire ce jeu de piste ludique pour découvrir la ville et marcher sur les pas de Nao et ses amis !

Construite aux pieds des Alpes japonaises, dans la préfecture de Nagano, la ville de Matsumoto est une destination peu connue. Située à seulement 2 h 30 de train de Tokyo (pour les possesseurs du Japan Rail Pass), elle offre un havre de paix et de bien-être ambiant, loin du bruit et de la vie à mille à l'heure à la capitale.

LE CHÂTEAU NOIR DU CORBEAU

Surnommé Karasu-jô (littéralement « le château du corbeau ») en raison de sa couleur noire, le château de Matsumoto (ou Matsumoto-jô) fait à lui seul la renommée de la ville. Désormais trésor national du Japon, il a été construit en 1504 pendant la période Sengoku[1].

© Beulette DR

Depuis, il n'a jamais été reconstruit. C'est même l'un des premiers châteaux historiques avec celui de Himeji et de Kumamoto, son intérieur en bois (promenade en chaussettes oblige !) et son extérieur en pierre étant d'époque. Avec ses six étages, il s'agit aussi du plus ancien de ce type au Japon. Petit (grand ?) plus : depuis son sommet, on a une vue imprenable sur les montagnes !

ET AU MILIEU COULE UNE RIVIÈRE

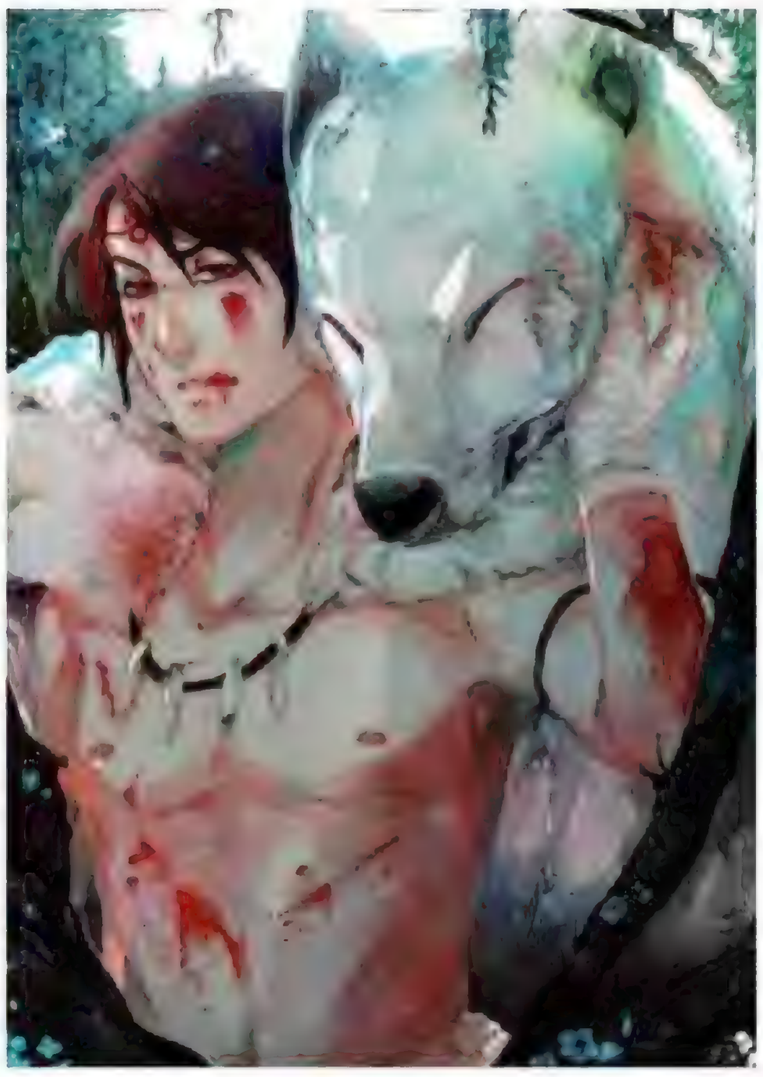
On ne va pas mentir, Matsumoto n'est pas la ville la plus dynamique du Japon ni celle où il y a le plus de choses à visiter. Mais elle a un atout primordial : c'est le lieu parfait pour se ressourcer ! Située à côté du parc national Chubu-Sangaku, Matsumoto donne vue sur la chaîne des Alpes japonaises : l'air est pur, la nature préservée et on y retrouve de nombreux *onsen* ! Le cadre idéal pour un week-end en *ryokan*.
Si vous voulez un peu d'animation, la rue Nawate (connue pour ses grenouilles) est parfaite : piétonne, elle permet de se promener au milieu des maisons en bois, où se mêlent temples et échoppes. Et pour continuer sur le Japon traditionnel, le quartier de Nakamachi vous ouvre ses portes... ■

1 Sengoku-jidai, « ère des provinces en guerre » : période de guerre civile, crise sociale, politique et militaire.

YamiShin

YamiShin, ou Shin pour les intimes, est lauréate du premier Tremplin Manga Ki-oon[1] ! Nous avons rencontré une des nouvelles pépites des éditions Ki-oon, une Française résidant en Suisse qui travaillait encore dans la vente de vêtements de prêt-à-porter il y a deux ans.

Gérald GALLIANO



AnimeLand X-tra : **D'où tiens-tu cette passion pour le dessin ?**
Je pense que mon parcours reste comme celui de la majorité des gens de mon âge, à savoir, tout a commencé par le *Club Dorothée*. Il faut aussi savoir que mon père était quelqu'un qui dessinait beaucoup. À l'âge de 18 ans je me suis inscrite dans une école de dessin mais ça n'a duré qu'une année : elle ne correspondait pas à ce que je voulais faire. J'ai finalement trouvé un travail à temps partiel et à côté je faisais du fanzinat pour assouvir ma passion. Ca me permettait de gagner des sous et de ne pas étouffer ce côté créatif de ma personnalité. Depuis que j'ai signé mon contrat chez Ki-oon, je travaille bien plus que dans le prêt-à-porter : au moins maintenant je sais pourquoi je me lève le matin.

Comment es-tu entrée dans le fanzinat ?
En Suisse, il a fallu attendre Polymanga pour avoir une grosse convention.
J'y ai connu mes premiers stands fanzine en tant que visiteur. Je me souviens même avoir dit à mon père qui m'accompagnait « *Un jour ça sera moi derrière ces tables* ». Alors quand deux ans plus tard, Polymanga avait accepté mon inscription, j'étais folle de joie.

Images © YamiShin

Parle-nous de ta BD phare, *Ephemeral*.
C'est un manga *boys' love* débuté il y a cinq ans. C'était un simple *webcomic*, mais je savais déjà que je voulais diffuser une partie sur le net puis ensuite le sortir en version papier avec bonus. À l'époque je ne faisais qu'une page par semaine, alors autant vous dire que la parution était très lente. Généralement chaque chapitre sortait pendant Japan Expo. Mais depuis je n'ai plus le temps de travailler dessus. J'ai dû mettre le projet en hiatus depuis que je suis éditée par les éditions Ki-oon.

Qu'en est-il de ton contrat d'édition avec Ki-oon ?
Pour le moment je ne peux malheureusement pas trop en parler. On m'a déjà souvent demandé si ce manga serait en rapport avec l'histoire présentée pour le concours, ou s'il s'agirait d'un *seinen* ou d'un *shônen*. Tout ce que je peux dire, c'est qu'il faut être patient. Même pour moi, cela reste très frustrant de ne pas pouvoir en parler ! Mais j'espère que mon histoire plaira et touchera les gens ! ■

1 Concours de manga dont le lauréat remporte, entre autre, un contrat de publication. La seconde édition se déroule en ce moment.
Site officiel : www.littlefishtrap.com

DESSINS

Voici les dessins sélectionnés par la rédaction d'*AnimeLand X-tra*. Nous vous avions proposé dans le numéro 43 de laisser libre cours à votre imagination sur le thème *tes personnages préférés en hiver*. Encore une fois, vous nous avez surpris par votre talent et votre originalité. **Bravo et merci à tous les participants !**

Célie Failler | 22 ans (chantepie) |

LE COUP DE CŒUR DE LA RÉDAC

Emma Dalziel | 15 ans, Montmartin-sur-mer |

Éléna Martinel | 13 ans (Fameck) |

Sarah-Louise Dalziel | 15 ans, Montmartin-sur-mer |

Noémie Burrs | 12 ans

Mathis Boulard, | 12 ans (07170) |

Maïdi Estagel, | 17 ans (97111) |

Thomas Champalaune | 13 ans

Dylan Schmitt, | 14 ans (Haut Rhin) |

Envy-Yvelise Gourdéol, 23 ans (03210)

Franck Delpierre

Mélissa Rolland | 21 ans (La Riche)

Sydney Gassmann, 13 ans, Vosges (88)

Jade Chaillou | 14 ans (Douillet le Joly)

Swanny d'Agostini | 16 ans (94320)

Altea La Spada, | 11 ans (1231 - Suisse)

Lara Borrego | (gaillac)

Mélodie Bled, | 11 ans

ENVOYEZ-NOUS VOS DESSINS

À vos crayons, à vos stylets ! Faites-nous parvenir votre illustration avant le 28 février 2017, et vous serez peut-être publiés.

THÈME IMPOSÉ :

VOS PERSONNAGES PRÉFÉRÉS FONT DU COSPLAY

Envoyez vos dessins à :
AnimeLand X-tra
Concours de dessins
29, rue du 4 septembre
75002 Paris

ou par e-mail à :
dessin@animeland.com

N'oubliez pas de mettre vos nom, prénom, âge et adresse au dos du dessin. Si vous souhaitez le récupérer après le concours, veuillez joindre une enveloppe timbrée !

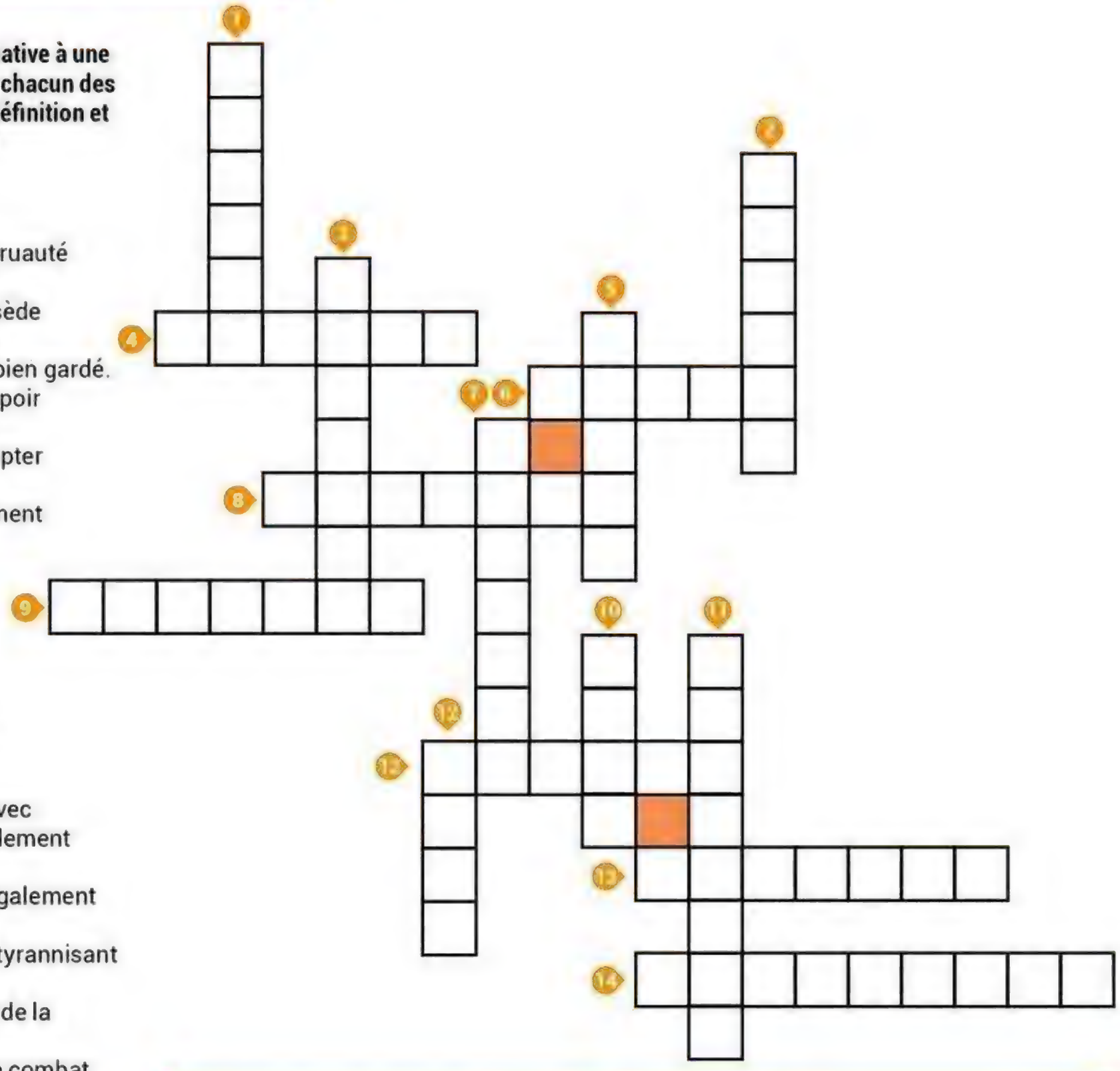
ATTENTION,
date limite d'envoi :
28 février 2017
Taille maximum du dessin :
Format A4 (21 x 29,7 cm)

© D.R
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved.
Game © 2013 NAMCO BANDAI Games Inc

X GAMES

1

Cette grille de mots croisés est relative à une célèbre saga. Sauras-tu retrouver chacun des personnages en fonction de leur définition et nous dire de quel *anime* il s'agit ?



HORIZONTAL :

4 Frère ennemi du héros dont la cruauté n'a d'égale que la lâcheté.
6 Chef des forces spéciales. Possède le pouvoir de changer de corps.
8 Ennemi connaissant un secret bien gardé.
9 Reptile fantastique, source d'espoir et de convoitise.
12 L'ami fidèle sur qui on peut compter en toutes circonstances.
13 Héros dont la force est inversement proportionnelle au QI.
14 Tueur à gages rongé par la soif de revanche.

VERTICAL :

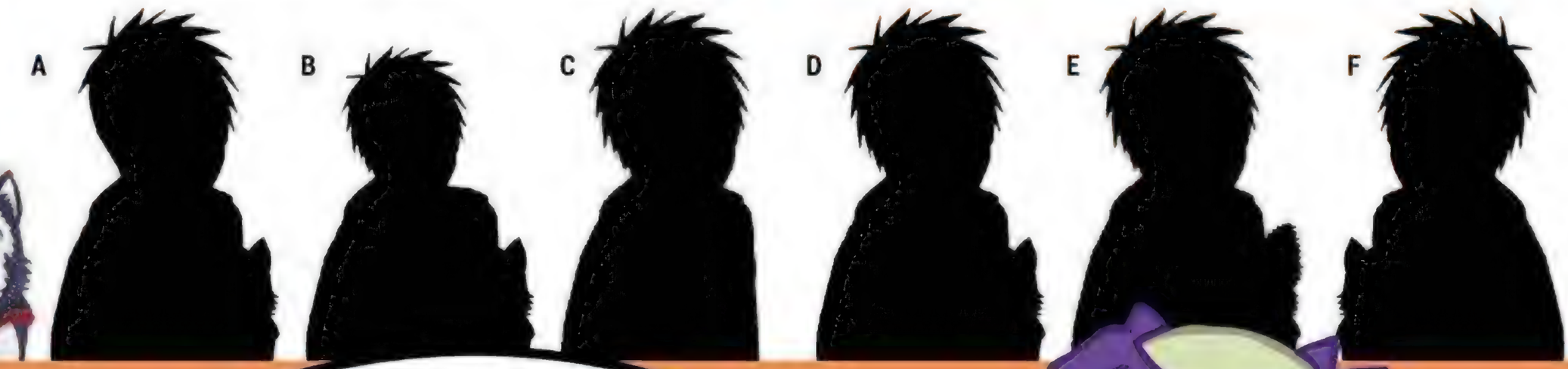
1 L'éternel rival dont le charisme n'est plus à démontrer.
2 Dieu de la destruction.
3 Extraterrestre dont le contact avec le fils du héros changera radicalement le caractère.
5 Premier ennemi du héros. Est également un type de cuisson du riz.
7 Un être puissant et dangereux, tyrannisant l'univers entier
10 Ennemi bio-cybernétique. Fruit de la vengeance d'un génie du mal.
11 Le fils du héros. N'aimant pas le combat malgré ses capacités extraordinaires.
12 Entraîneur aux blagues douteuses, mais toujours de bon conseil.

CES PERSONNAGES APPARTIENNENT À LA SAGA : .....

2

Kuroko sait tellement se faire oublier que même son ombre a un doute sur la forme qu'elle doit adopter. Sauras-tu retrouver la bonne forme ?

LA BONNE OMBRE PORTE LA LETTRE .....

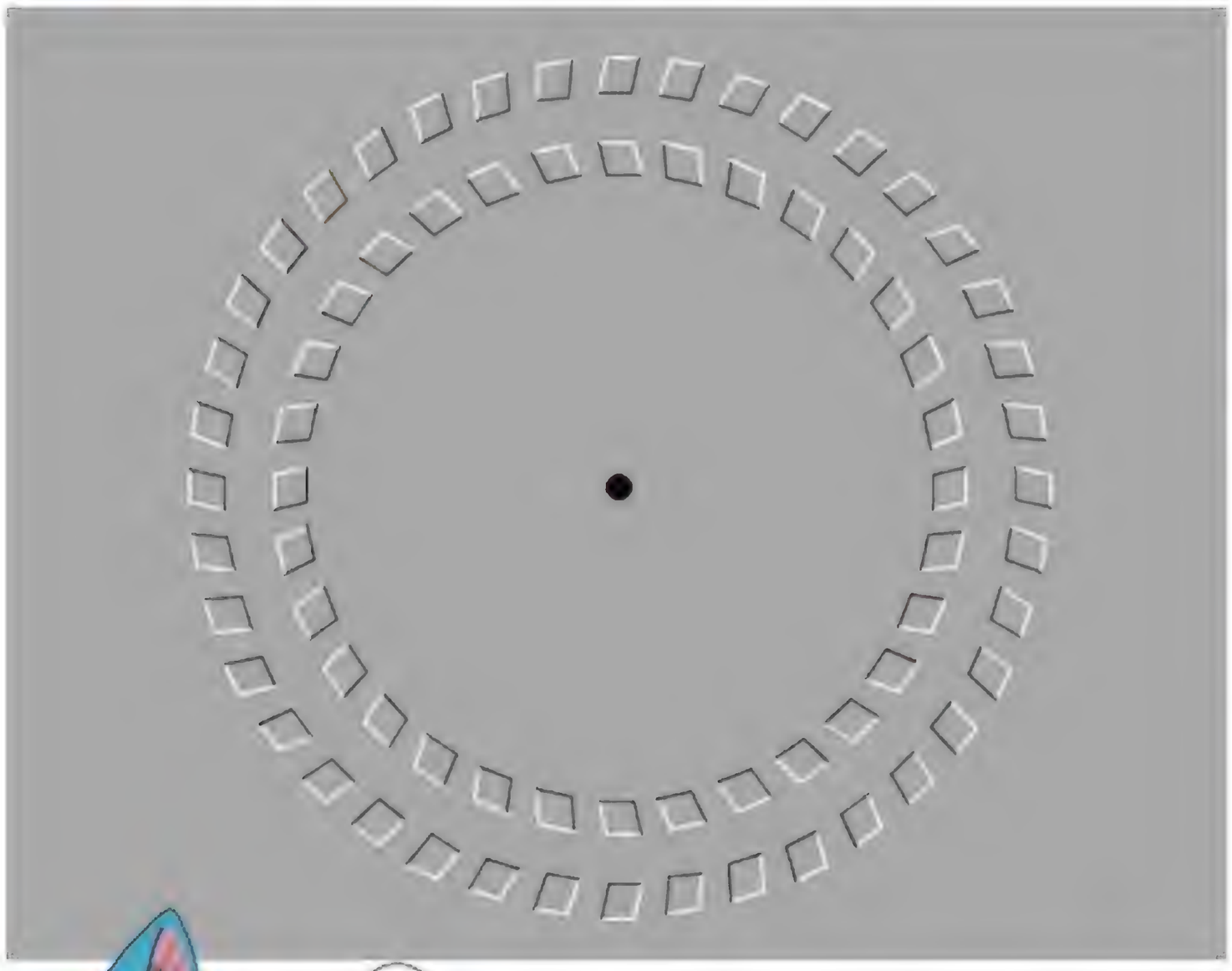


3

Kappi est ruiné. Il te propose une énigme, sauras-tu la résoudre ?

RÉPONSE : .....

4 Kappi est bluffé par sa propre illusion ! Fixe le point du centre de l'image puis avance et recule ta tête. Ne vois-tu rien bouger ?

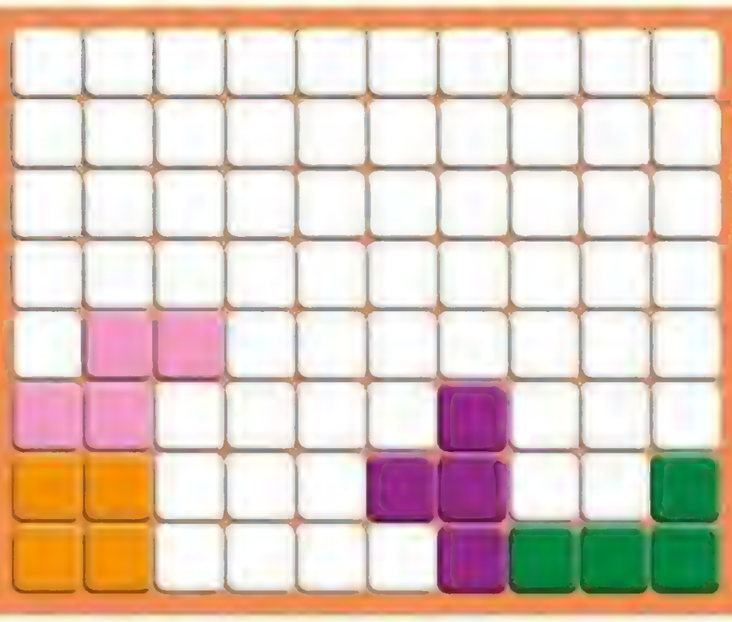


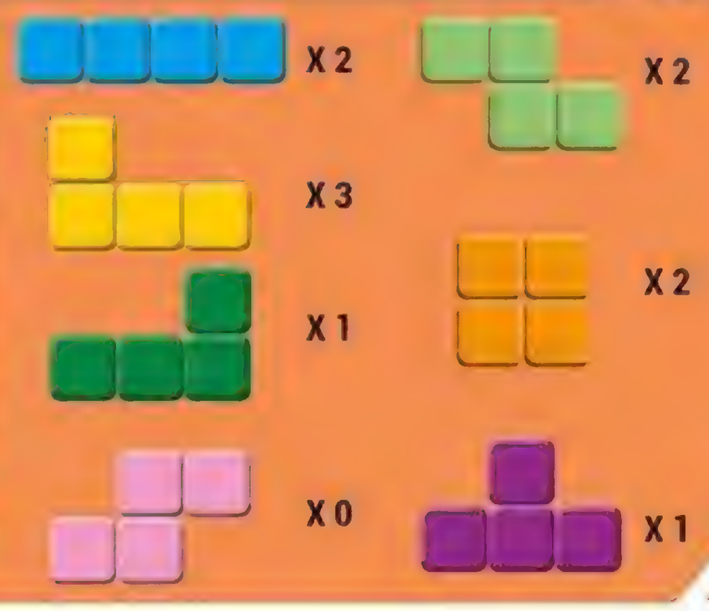
5 Aide Happy a retrouver ses poissons en suivant le bon chemin. Pour s'orienter dans ce labyrinthe, il faut respecter les couleurs de traces de pattes comme sur le schéma ci contre :

Dessins : Dkn
Kuroko's Basket © 2012 FUJIMAKI Tadatoshi / Production I.G
Fairy Tail © 2009 MASHIMA Hiro / Satelight, A-1 Pictures Inc.

6

En te servant des regles du jeu *Tetris*, sauras-tu compléter cette grille pour faire disparaitre toutes les lignes en utilisant uniquement les pièces fournies ? Comme dans le jeu, tu peux les faire pivoter si besoin, mais pas les retourner. Attention, toutes les pièces doivent être utilisées.





les frères/soeurs dans les anime

La relation de fratrie est naturellement la plus forte tant elle offre aux personnages un passé commun. Pourtant, elle est rarement mise en avant dans l'animation japonaise, au profit des groupes d'amis. Voici un retour sur des frères et soeurs les plus remarquables.

La rédaction

Naruto // Les Uchiwa : Sasuke et Itachi

La relation entre l'aîné et le dernier de la famille Uchiwa est l'un des grands attraits de *Naruto*. Cette histoire qui semble s'apparenter à un cauchemar pour le petit Sasuke s'avérera être, en réalité, la plus grande des déclarations d'amour qu'un frère puisse faire. En prenant le mauvais rôle et s'accusant d'être un traître, le modèle que représente Itachi va renforcer la conviction de Sasuke. Une liaison d'apparence froide mais pourtant tellement viscérale.

Code Geass // Les Lamperouge : Lelouch et Nunnally

Perdant l'usage de ses jambes et la vue suite au décès de sa mère à l'âge de 8 ans, Nunnally est la caution morale des agissement de Lelouch, son frère. Si ce dernier n'hésitera pas à trahir et faire couler le sang de milliers de personnes, c'est pour fonder un monde meilleur dédié à sa sœur infirme. Nunnally sera d'ailleurs le vrai point faible, physique (il ne peut pas la contrôler) et moral, d'un Lelouch dévoré par la vengeance.

Fullmetal Alchemist // Edward et Alphonse

L'absence du père, la mort de la mère ainsi que la perte de leur corps... Jamais des frères n'ont été aussi soudés que par l'accumulation de souffrance ! Edward et Alphonse Elric sont liés par leur propre malédiction et ne cessent de se battre ensemble pour retrouver ce que le métal compense désormais. Ils sont inséparables et complémentaires, leur témérité et leur bienveillance naturelle touchent les personnes qu'ils croisent. Et comme ce sont des prodiges de l'alchimie, ils combattent avec classe !

Naruto © 2002 Masashi Kishimoto
© SUNRISE/PROJECT GEASS Licensed by SUNRISE. Character Design ©2006 CLAMP · ST
© HIROMU ARAKAWA. SQUARE ENIX / MBS. BONES. dentsu 2004

One Piece // Luffy et Ace

Luffy et Ace ne partagent pas le même sang mais juste la même histoire. Adoptés par Monkey D. Garp et élevés par la famille Dadan, les deux frères sont restés proches, bien qu'ayant emprunté des chemins différents. À noter qu'ils ont un troisième frère spirituel avec qui ils ont grandi, du nom de Sabo. Ces trois-là, c'est le *bro code*. Le vrai.
Lorsque Ace est capturé par la Marine, Luffy ne manque pas de voler à son secours, mais la fratrie n'en ressortira pas indemne...

L'Attaque des Titans // Eren et Mikasa

La relation entre les deux personnages principaux de *L'Attaque des Titans* démontre que l'amour filial n'est pas forcément une affaire de sang. Ayant grandi ensemble et se considérant comme frère et sœur, Eren et Mikasa veillent constamment l'un sur l'autre au péril de leur vie. Surtout Mikasa qui est plus protectrice, Eren étant plus obsédé par son désir de vengeance. Et si les sentiments de Mikasa étaient plus forts encore qu'un simple attachement filial... ?

FILM © 1999 Toei Animation Co., Ltd. English Subtitle © 2009 Shueisha, Fuji TV, Toei Animation.
© 2008 MATSURI HINO, HAKUSENSHA/VAMPIRE KNIGHT PROJECT
© 2013 ISAYAMA Hajime / Studio Wit, Production I.G

Vampire Knight // Yuki et Kaname

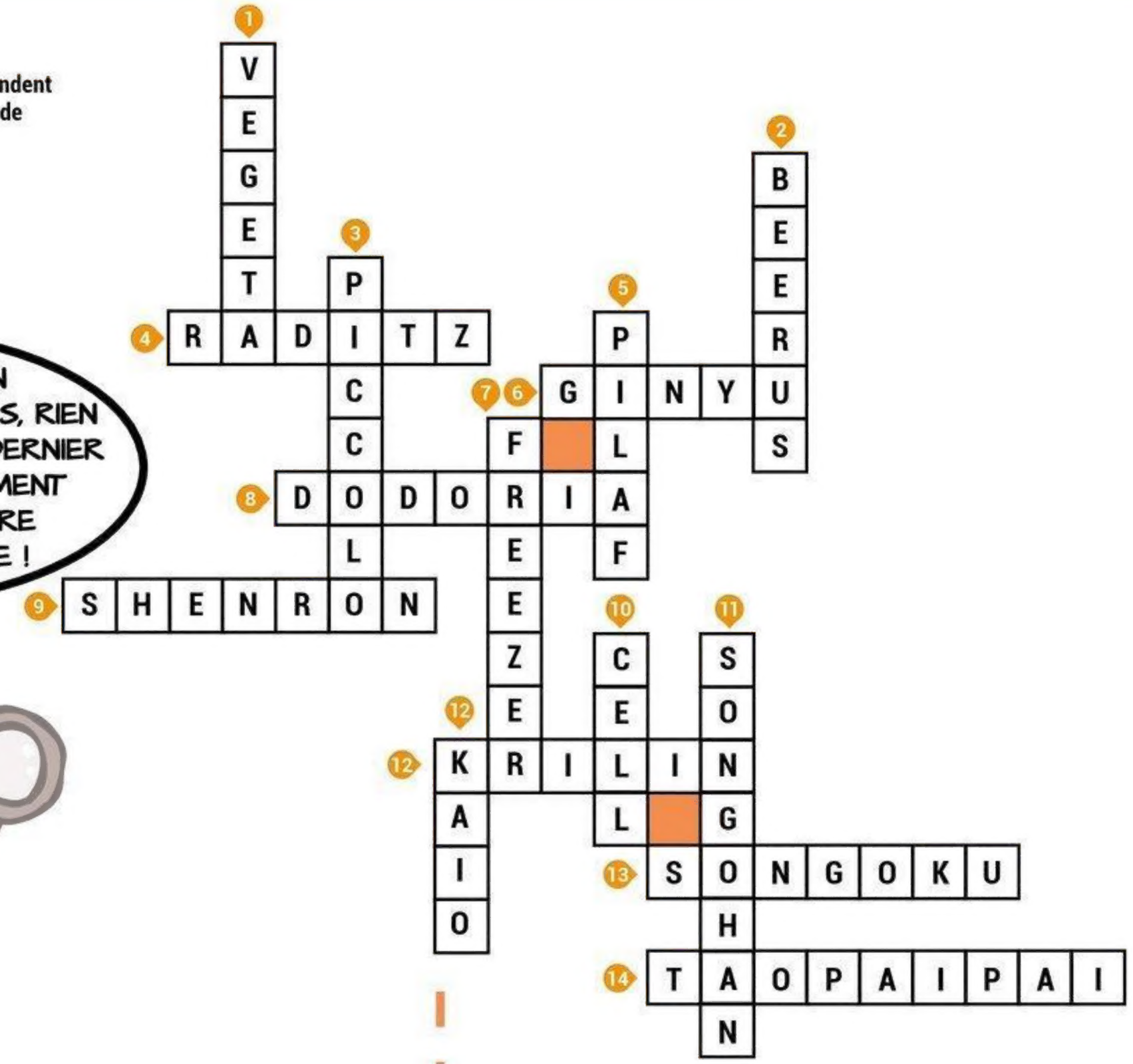
C'est sans aucun doute la relation la plus ambiguë de notre sélection. La jeune Yûki, et l'impassible beau gosse Kaname ne sont pas véritablement frère et sœur. En réalité, c'est leur profonde condition de vampire qui forge ce lien inaltérable (tout comme leurs parents). Tantôt amoureux, tantôt protecteur de Yûki, Kaname sera aussi le père de leur fille, Ai. Si Yûki éprouve aussi des sentiments pour Zero, Kaname, lui, n'a d'yeux que pour Yûki. Un triangle amoureux qui a tenu en haleine toute une génération de lectrices...

SOLUTIONS DES JEUX

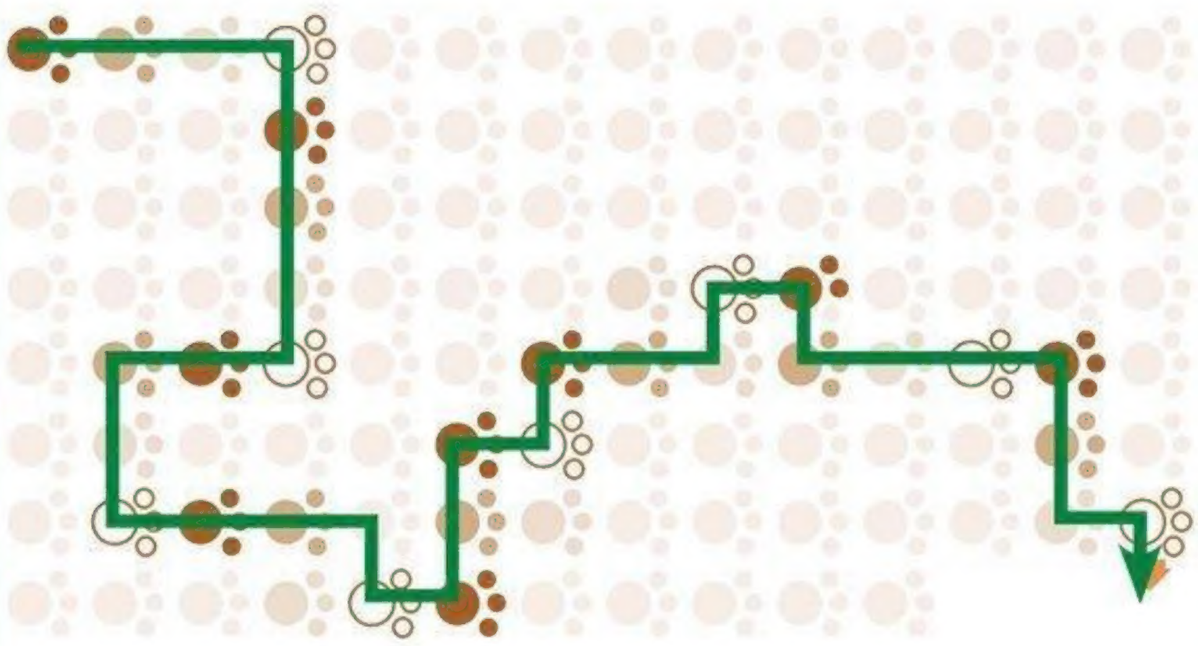
1 Les descriptions correspondent toutes à des personnages de *Dragon Ball*.

2 La bonne ombre porte la lettre D.

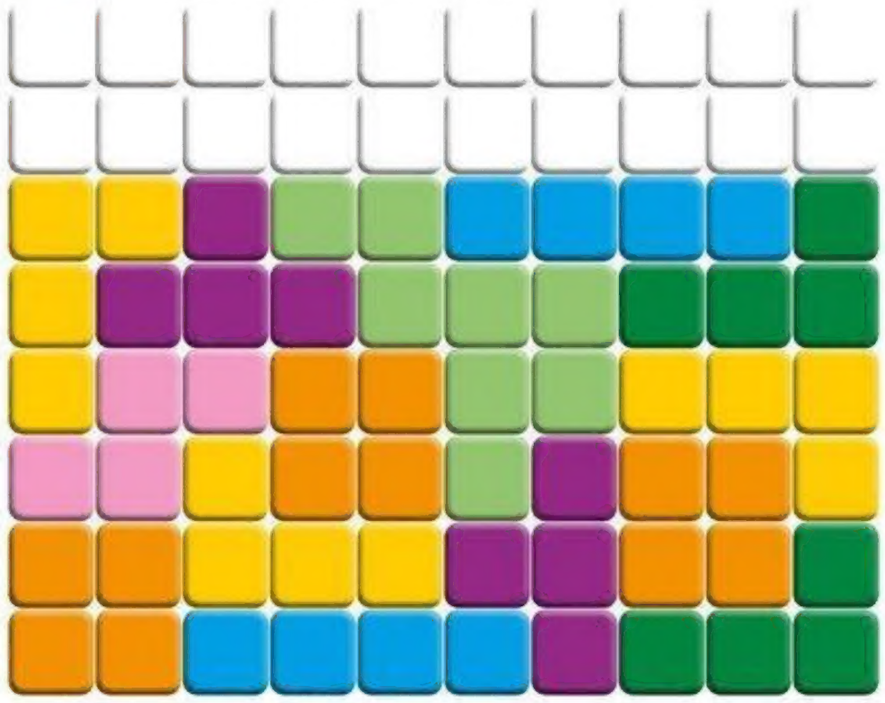
3 Voici la solution de Kappi :



5 Voici le bon chemin ! À vous les poissons !



6 Terminons avec de quoi réaliser un score fabuleux à Tetris !



NE RATEZ PAS LE PROCHAIN

ANIMELAND X-TRA アニメランド
LE 1ER MAG DE L'ANIMATION & DU MANGA

EN KIOSQUE FIN MARS 2017

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

POKÉMON VERSIONS ROUGE & BLEUE | OR & ARGENT | RUBIS & SAPHIR | PERLE & DIAMANT | NOIRE & BLANCHE | X & Y | SOLEIL & LUNE

Role Playing Game

HORS-SÉRIE

Role Playing Game

CADEAU ! Deux posters géants !

VINGT ANS D'HISTOIRE

Origines, anecdotes...
Qui se cache derrière le mythe ?

JEUX VIDÉO

Les sept générations,
Pokémon GO...
De la Game Boy à la 3DS

ANIME ET MANGA

La série TV, les films...
Les autres carrières
des Pokémon

SUCCESS STORY

POKÉMON

Depuis vingt ans, les monstres de poche ne cessent de nous éton

DEUX POSTERS GÉANTS EN CADEAU !

TOUT L'UNIVERS DE BLEACH
SUR VOTRE MOBILE !

BLEACH
ブリーチ
Brave Souls

TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

https://www.bleach-bravesouls.com

KLabGames

Android, Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google Inc. Apple et le logo Apple sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.
©Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot ©KLabGames